SCEGLI LA TUA AVVENTURA 20

L'EROE DI QUESTA STORIA SEI TU!
SCEGLI FRA 26 POSSIBILI FINALI

# PATTUGLIA SPAZIALE

di JULIUS GOODMAN illustrazioni di RALPH REESE

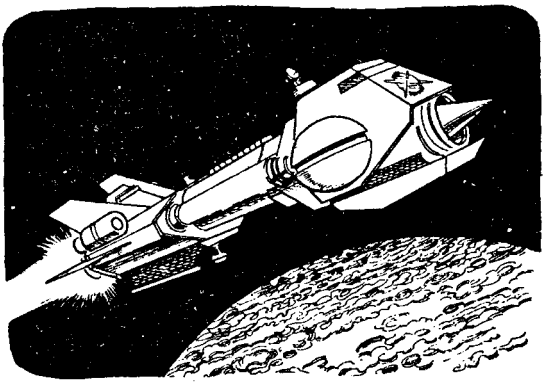
Spediz. in abb. postale T.E.R. - Aut. DIRPOSTEL VR n. 31770/2 dell'8/4/1958

ARNOLDO MONDADORI EDITORE

JULIUS GOODMAN

# PATTUGLIA SPAZIALE

illustrazioni di RALPH REESE



ARNOLDO MONDADORI EDITORE

DISCLAIMER
Questa scansione è da considerarsi una copia di backup ad uso personale del libro originale.
Se non siete in possesso della copia originale del libro, siete invitati a cancellare il presente file.
Si declina ogni responsabilità per ogni uso improprio di questo materiale.

La serie originale è pubblicata dalla Bantam Books, Inc. con il titolo *Choose Your Own Adventure*

CHOOSE YOUR OWN ADVENTURE®:
Registered Trade Mark of Bantam Books, Inc.

Ideazione di Edward Packard
Illustrato da Ralph Reese

© 1983 R.A. Montgomery
© 1983 Bantam Books, Inc., per le illustrazioni
© 1987 Arnoldo Mondadori Editore S.p.A., Milano, per l'edizione italiana
Pubblicato per accordo con Bantam Books, Inc., New York
Titolo dell'opera originale *Space Patrol*
Traduzione di Alessandra Padoan
Adattamento di Gianni Padoan
Prima edizione luglio 1987
Stampato presso la Arnoldo Mondadori Editore S.p.A.
Stabilimento N.S.M. di Cles (Trento)
ISBN 88-04-30581-9

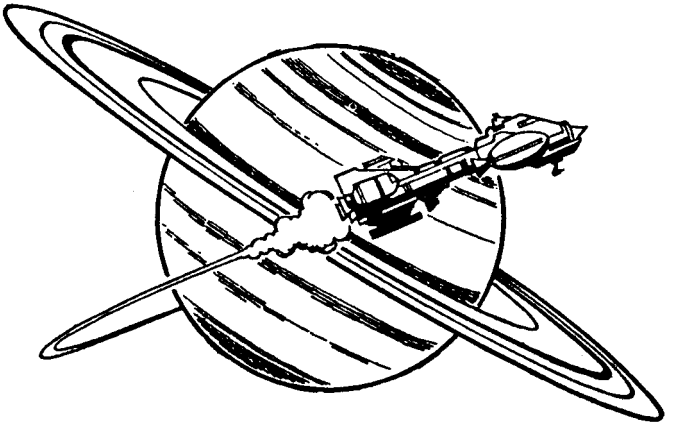
## ATTENZIONE!!!!

Questo non è un libro normale, da leggere tutto d'un fiato dall'inizio alla fine. Queste pagine contengono molte avventure diverse, che tu stesso potrai vivere nella tua qualità di comandante della Pattuglia Spaziale. Leggendo, di quando in quando ti sarà chiesto di prendere una decisione. Sarà la tua scelta a condurti al trionfo oppure al disastro.

Ogni avventura è il risultato delle tue scelte e ogni tua decisione dipende unicamente da te, appunto perché sarai tu a stabilire di volta in volta ciò che ti sembrerà meglio fare. Dopo aver fatto la tua scelta, segui le istruzioni che ti vengono indicate e... stiamo a vedere che altro succederà!

Ricorda che non potrai tornare indietro, quindi, prima di fare ciascuna mossa, pensaci bene! Ogni errore potrebbe essere l'ultimo... ma non è detto che, invece, non ti renda famoso!

Comunque... buona fortuna!



# 1

Sei il comandante e il pilota della Navicella di Emergenza e Soccorso Spaziale Ness-3, e anche il suo unico passeggero, a meno che non si tenga conto (il che non sarebbe affatto una cattiva idea) di Henry, il computer di bordo. Henry, che appartiene all'ottava generazione del suo prototipo, è estremamente sofisticato e secondo la società che lo ha creato è assolutamente affidabile.

A bordo della Ness-3 stai pattugliando il settore del sistema solare che ti è stato assegnato. Sei un componente della Pattuglia Spaziale, un poliziotto del ventitreesimo secolo, orgoglioso di indossare l'uniforme oro e cremisi della Pattuglia.

La tua missione è mantenere la pace e soccorrere chiunque nello spazio si trovi in difficoltà. Uno dei tuoi compiti più impegnativi è la lotta contro le continue scorrerie dei pirati che minacciano i traffici tra Marte, Venere e i loro satelliti, e i satelliti dei pianeti non adatti per la vita umana. Inoltre devi garantire il servizio medico e le riparazioni di emergenza alle navi danneggiate da avarie, meteoriti, tempeste radioattive e altri pericoli dello spazio.

Il tuo turno di servizio dura sei mesi consecutivi, dopo di che ti fermi su un pianeta a tua scelta per sei mesi di riposo e di svago, e durante questo periodo il regolamento della Pattuglia ti vieta di viaggiare nello spazio anche soltanto per raggiungere la luna di un qualsiasi pianeta, questo perché i tuoi superiori vogliono che durante il periodo di riposo i loro agenti neppure pensino allo spazio.

Adesso mancano poche settimane alla sca-

denza del tuo periodo di servizio. Hai una mezza idea di trascorrere le vacanze su Venere, uno dei posti dell'universo in cui ci si diverte di più, ma sei tentato di andare invece sulla Terra, dove non sei ancora mai stato; oppure potresti tornare a casa, su Shepard, il primo satellite artificiale di Saturno.

Improvvisamente Henry interrompe le tue piacevoli meditazioni:

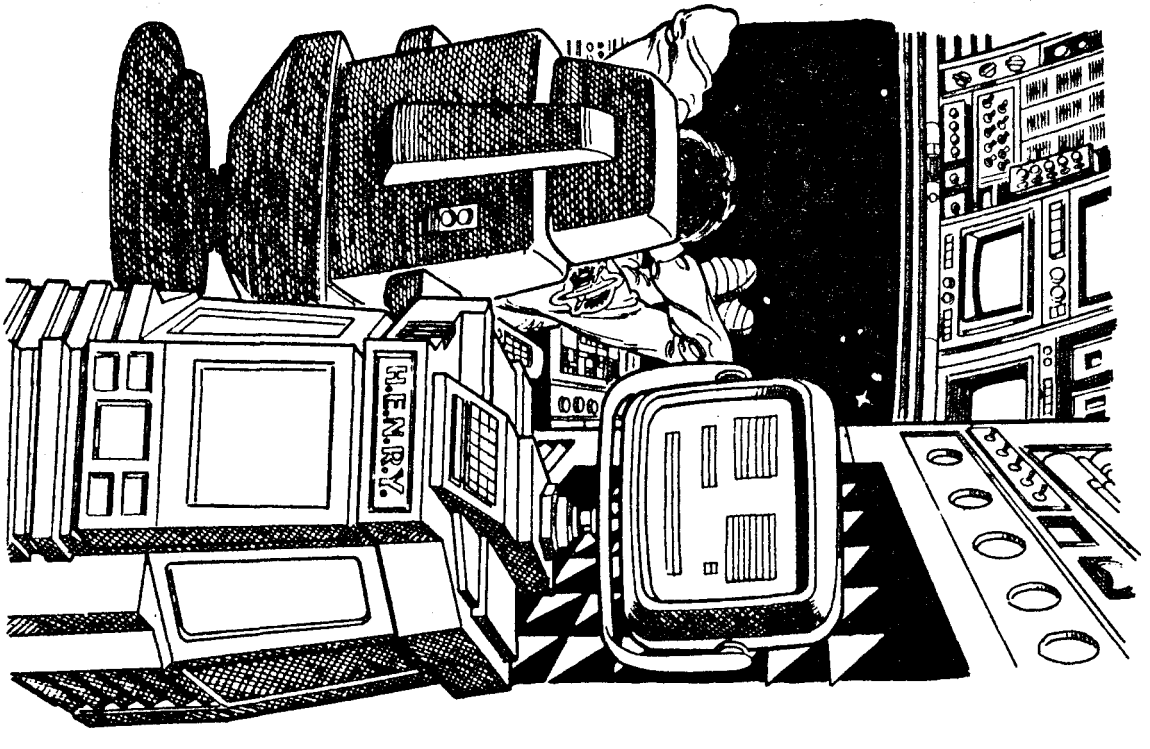
– Comandante, detriti di meteorite a dritta. Devo provvedere alla manovra necessaria per schivarli, o vuoi riprendere tu i comandi?

Normalmente Henry avrebbe provveduto alle procedure di ordinaria amministrazione senza neppure interpellarti, ma per te l'ultimo periodo è stato abbastanza monotono e noioso, per cui il computer pensa che tu abbia bisogno di un poco di azione.

---

**Se decidi di prendere tu i comandi, continua a pagina 6.**

**Se lasci che provveda Henry a quanto occorre per poter fantasticare liberamente sulle tue vacanze, prosegui a pagina 41.**


H.E.N.R.Y.

# 4

Quando torni alla nave, scopri che Henry era tanto in pensiero per te, che ha chiesto aiuto al Quartier Generale. Chiami subito il tuo capo, ma lui non sembra contento di sentirti:

– Così, hai trafficato con quella porta?

– Sì, signore, e l'ho aperta.

– Ero certo che in un modo o nell'altro ce l'avresti fatta! Ora però è meglio che tu venga qui e mi dica tutto.

Parti subito per Marte e a mezza strada ti trovi circondato da una scorta militare e quando atterri vieni portato direttamente in prigione. Nessuno ti ascolta o ti dice qualcosa.

Un giorno, però, viene a trovarti il tuo capo. Sembra triste.

– Mi spiace, ragazzo – dice, scuotendo la testa. – Io ho fatto del mio meglio.

In galera hai molto tempo per pensare a ciò che hai visto nel museo degli Xu'ka. Per essere più esatti, hai tempo tutta la vita!

**Fine**

Ricordi a Henry che non potete sapere dove si trova la base fra gli asteroidi.

– Potrebbe essere ovunque – ribadisci. – Credo che sia meglio andare su Charon.

– Roger, comandante – ti risponde il computer, con l'espressione convenzionale che, nel gergo dei vecchi piloti di aerei e dei moderni astronauti, significa che va tutto bene. – Ho già programmato la rotta.

– Perfetto. Si parte! – esclami, prendendo i comandi.

Adesso avete un poco di tempo per pensare e fare un piano. Non ha importanza di quanti progetti vi vengono in mente: il fatto è che due soltanto appaiono realizzabili.

---

**Se decidi di camuffare la nave e fingere di essere uno dei rivoluzionari incaricato di consegnare il virus della malaria venusiana, salta a pagina 85.**

**Se invece decidi di fingere, camuffando la nave, di essere in difficoltà, con la speranza che i rivoluzionari ti offrano aiuto, permettendoti così di scoprire qualcosa, passa a pagina 73.**

# 6

Rispondi a Henry che preferisci condurre la manovra personalmente. Ti metti alla mensola di comando e cominci a manovrare in mezzo ai meteoriti. A un tratto la radio di bordo si mette a gracidare:

– Emergenza! Chiamata di emergenza per le navicelle Ness-2 e Ness-3. La navicella più vicina si metta immediatamente in contatto con Anelli Esterni di Saturno. Passo!

La Ness-2 è la più vicina, ma di poco. Potresti prendere tu la chiamata: un poco di azione non ti dispiacerebbe. D'altra parte, perché esporti quando mancano poche settimane al termine del tuo turno di servizio? Inoltre, sei ancora preso fra i meteoriti.

---

**Se decidi di prendere la chiamata, continua a pagina 7.**

**Se lasci che sia la Ness-2 a intervenire, prosegui a pagina 13.**

Ordini a Henry di avvertire il Quartier Generale che prendi tu la chiamata.

– Roger, comandante – Henry trasmette il messaggio e traccia la nuova rotta. – Il Quartier Generale dice che la nave è stata attaccata dai pirati, comandante. Sperano di poterci comunicare ulteriori informazioni prima del nostro arrivo.

– Lo spero anch'io, Henry. Prepara l'iperpropulsore. Energia di emergenza pronta all'uso. Attiva i posti di combattimento.

La tempesta di meteoriti è cessata. Mentre Henry si occupa dei preparativi, ti siedi nella poltroncina del posto di controllo e fai il vuoto nella tua mente, meditando su ciò che ti convenga fare.

– Tutto pronto, comandante – ti interrompe la voce elettronica di Henry.

– OK, Henry.

Premi, sulla mensola, il pulsante che attiva l'iperpropulsione. Potrebbe farlo anche Henry, che se fosse necessario potrebbe manovrare la nave perfettamente anche da solo; ma in tal caso dovresti mandare un lungo e dettagliato rapporto scritto, e tu detesti il lavoro di scrivania.

– Henry, vado in cabina a mettermi lo scafandro. Sostituiscimi finché torno.

– Roger, comandante.

Henry è estremamente calmo: è programmato per apparire sempre più calmo a mano a mano che aumenta la tensione, un effetto speciale di cui i suoi costruttori sono particolarmente fieri. Senonché ogni volta che Henry è eccessivamente calmo, tu non puoi fare a me-

no di allarmarti e di chiederti che cosa sta accadendo.

Mentre stai tornando sul ponte, attraverso i microfoni dello scafandro ti giunge la voce di Henry:

– Comandante, quattro primi ventisette secondi alla destinazione.

– Roger, Henry.

– Il Quartier Generale ha appena comunicato che la nave in difficoltà è attaccata da un singolo vascello pirata. Gli schermi difensivi reggono, ma gli attaccanti stanno gradualmente aumentando la potenza delle loro armi. Sembra che vogliano prendere ostaggi.

– Hmmm! Grazie, Henry.

Ti siedi al posto di comando e consideri la possibile strategia da adottare. Decidi che hai soltanto due scelte.

---

**Se tenti un attacco strisciante, passa a pagina 19.**

**Se ti apri il varco sparando, continua a pagina 12.**

Voli verso lo "scarico" di energia. Henry tiene i sensori puntati costantemente verso la zona. Mentre vi avvicinate all'orbita di Marte, il computer ti segnala che il punto è scomparso.

– Strano, Henry – commenti.

– Direi anch'io, comandante.

Quando giungete sul posto non trovate assolutamente nulla. Fate un volo di ricognizione nel raggio di cinque minuti-luce, ma continui a non scorgere nulla. Entri più volte nel buco stesso, ma ancora nulla. Hai già deciso di andar via, quando qualcosa ti dice di entrare ancora una volta nel buco. Improvvisamente il fenomeno si verifica di nuovo, ma stavolta lo "scarico" risucchia anche voi, oltre all'energia. Quando arrivate all'altra estremità del canale, scopri di essere andato indietro nel tempo. Sei bloccato all'inizio del ventunesimo secolo. Farai una bella fatica a convincere i primitivi abitanti della Terra, l'unico pianeta che abbia una popolazione di tipo umano, che non sei un alieno!

**Fine**

# 10

Hai deciso che è senz'altro meglio uscire e fare una ispezione. Ti infili nella tuta spaziale e ti metti il casco.

– Henry, mi ricevi?

– Forte e bene, comandante. La tua trasmittente stavolta funziona bene.

La trasmittente del tuo elmetto spesso si diverte a fare le bizze. L'hai smontata e rimontata un'infinità di volte, ma continua ad avere il brutto vizio di smettere di funzionare proprio al momento meno opportuno; ma per fortuna in questo caso non ci sono problemi.

Esci nello spazio e procedi lentamente, come incollato allo scafo dalle speciali suole magnetiche. Sembra tutto in ordine; però poi ti accorgi che una delle antenne ha un aspetto strano. La cosa più semplice sarebbe sostituirla. Rientri a prenderne una nuova, poi torni fuori. Sei intento a installarla, quando Henry ti chiama:

– Comandante, si sta avvicinando una tempesta di radiazioni. Hai esattamente cinque primi trenta secondi per rientrare.

– Roger, Henry. Ho tempo di finire?

– Non mi sentirei di darlo per certo; comunque spetta a te decidere. In ogni caso, dovrai aver terminato entro due minuti.

---

**Se rientri subito per sfuggire alla tempesta di radiazioni, prosegui fino a pagina 34.**

**Se decidi di finire il tuo lavoro, fermati a pagina 28.**

# 12

Avverti Henry che attaccherete frontalmente.

– Quanto manca al contatto? – chiedi.

– Contatto in un primo quattordici secondi, comandante.

– Roger. Le armi sono tutte alla massima potenza?

– Sì, comandante. Anche l'energia di riserva è al massimo.

– Bene. Ora quanto manca al contatto?

– Cinquantaquattro secondi, comandante.

In quel momento c'è un'esplosione a poppa. Sulla mensola lampeggiano luci rosse, mentre cominciano a suonare i segnali d'allarme.

– Henry! Che cosa è successo?

– Siamo stati colpiti, comandante – risponde Henry, molto calmo, con il tono quasi indifferente che significa che i danni sono gravi.

– Dove, Henry, dove?

– Nell'unità di propulsione, comandante. E anche la nostra radio è fuori uso.

– Fantastico! – commenti, a denti stretti. – Dunque, non c'era una sola nave pirata. Evidentemente ce n'era un'altra che ci aspettava al varco per colpirci. Hai qualche suggerimento, Henry?

**Continua a pagina 15.**

Ordini a Henry di rispondere al Quartier Generale che, poiché la Ness-2 è più vicina di voi, dovrà essere l'altra navicella a prendere la chiamata.

– Bene, comandante - risponde il computer – ma non credi che...

– Henry!

– Sissignore.

Le tue mani si muovono agili sul pannello di controllo e manovrano la nave attraverso i meteoriti, che presto ti lasci alle spalle.

« Henry si sta facendo un po' troppo invadente » pensi. « Forse avrebbe bisogno di una revisione, alla fine del viaggio. »

Questo ti ricorda qualcosa.

– Henry – riprendi, a voce alta – non avevamo in programma una ispezione visiva dello scafo?

– Sì. Te lo avrei ricordato fra un'ora.

Un'ora... Potresti approfittarne per vedere il nuovo olo-film: *Guerre stellari - 42*. Però potresti anche eseguire subito il controllo, così da non doverci pensare più. Inoltre, dopo la tempesta di meteoriti, sarebbe utile sapere se avete subito dei danni.

---

**Se decidi di guardare l'olo-film, vai a pagina 26.**

**Se decidi di eseguire subito il controllo dello scafo, torna a pagina 10.**

# 14

Quando siete abbastanza vicini all'asteroide, esegui un rapido esame visivo.

– Sembra tutto OK, Henry. Atterriamo laggiù, in quella depressione. Là saremo bene al riparo dalla tempesta.

Con l'aiuto di Henry, la manovra di atterraggio è veloce e precisa. Adesso, con l'asteroide che vi fa da scudo contro la tempesta, siete al sicuro. Ti rendi conto che hai fame.

– Henry, vorrei del latte e dei biscotti di protosoia – chiedi. – Poi andrò a farmi un sonnellino. Svegliami quando sarà finita la tempesta.

– Sì, comandante – assicura Henry, mentre ti dirigi verso la cambusa.

**Continua a pagina 18.**

Henry risponde che ha addirittura due piani da proporti:

– Primo: dal momento che non possiamo cambiare rotta – considera – proseguiremo finché il Quartier Generale non ci localizzerà e ci manderà un'astronave di soccorso. Secondo: potresti lasciare la nave con una capsula di salvataggio e raggiungere la nave in difficoltà. I miei sensori indicano che i pirati se ne sono andati. Forse potrai aiutare i passeggeri, se sono ancora là, e usare la loro radio, se funziona. Altrimenti, appena possibile trasmetterò la tua posizione al Quartier Generale.

---

**Se decidi di servirti della capsula di salvataggio per attuare il secondo piano di Henry, vai a pagina 54.**

**Se temi che ciò sia troppo rischioso, salta a pagina 104.**

# 16

Hai appena deciso di chiamare la nave officina, quando ti viene un'idea:

– Henry, ho qualche problema con uno dei sensori. Ci serve una nave officina. Chiamane una, per favore.

– Roger, comandante. Te lo avevo detto che ero gravemente danneggiato.

Sai che non è vero, ma glielo lasci credere.

Quando arriva la nave officina, dici a Henry che vuoi parlare un poco con il suo equipaggio e trasbordi. Spieghi il problema a Fred e Linda, i tecnici, che si mostrano assai comprensivi.

– Sì, capisco – dice Linda. – Questi computer dell'ottava serie possono essere molto suscettibili. Verremo sulla tua nave e sottoporremo Henry a una serie di test, fingendo di controllare i sensori sostituiti.

I test di Fred e Linda dimostrano che c'è effettivamente qualcosa che non va. I due non sanno precisare che cosa o le possibili conseguenze, ma ti raccomandano di andare alla base più vicina per dei controlli più approfonditi.

Segui il loro consiglio, ma in seguito i tecnici della base lunare ti dicono che per effettuare le riparazioni necessarie probabilmente occorrerà tutto il tempo che ancora ti resta del tuo periodo di servizio.

Il tuo capo è entusiasta della notizia:

– Perfetto! Qui siamo pieni fino agli orecchi di scartoffie da sbrigare. Avrai da lavorare alla tua scrivania fino al termine del turno.

Tu non sei altrettanto soddisfatto: detesti il lavoro d'ufficio, ma non hai scelta.

**Fine**

Quando ti accosti alla nave di cui avevate individuato la scia, ti accorgi che Henry aveva ragione: l'astronave è effettivamente del tipo R8 Super con razzi a grappolo, quindi non può essere una nave pirata. I passeggeri sono sorpresi di vedere una navicella della Pattuglia Spaziale, dato che non c'è nulla che richieda il suo intervento.

Ti senti un poco imbarazzato quando chiedi a Henry di tracciare una nuova rotta:

– Ti devo delle scuse per non averti creduto.

– Non importa, comandante. Tutti gli umani sono soggetti a errori.

Incrociate per ore e ore intorno a Nettuno e Plutone, ma non accade nulla.

– Henry, non trovi anche tu che questo lavoro di pattuglia è estremamente noioso? Niente da fare che starsene seduto tutto il giorno, aspettare che succeda qualcosa... NO-IO-SO!

– Non sono certo di averti capito completamente. In ogni caso, a me sembra che ci sia parecchio da fare: scrivere i rapporti, intercettare i messaggi radio, seguire i programmi di mantenimento...

– Basta, Henry, ti prego. Questo è esattamente ciò di cui stavo parlando. Oh, come non detto. Dimentica tutto! Io adesso vado a farmi un panino.

Ti alzi dalla poltroncina con l'acquolina in bocca e scendi in cambusa a prepararti un panino con salame.

---

**Continua a pagina 39.**

# 18

Henry ti sveglia circa quattro ore più tardi.

– Cinquantaquattro minuti fa – ti riferisce – l'intensità della tempesta è scesa sotto il livello di sicurezza, ma i miei monitor indicavano che il tuo sonno era in piena fase REM e quindi ti ho lasciato dormire.

– Grazie, Henry. Apri i portelli panoramici: voglio dare un'occhiata a questo posto.

L'asteroide sembra perfettamente normale: nient'altro che un grosso pezzo di roccia grigia. Poi noti, in una fenditura, una tenue luminescenza.

– Henry, cos'è quella luce?

– Probabilmente soltanto un po' di fosforescenza causata dalle radiazioni della tempesta.

Tu però non ne sei molto sicuro.

---

**Se decidi di accertartene, vai a pagina 35.**

**Se ritieni che Henry ha ragione e riparti, continua a pagina 31.**

Chiedi a Henry di mostrarti sul visore la direzione dalla quale i pirati meno si aspettano di vedervi arrivare.

– Li prenderemo di sorpresa! – affermi.

Henry esegue, ma sembra preoccupato:

– Secondo i miei calcoli, arrivando da questa direzione abbiamo appena un dieci per cento di probabilità di successo.

– Sì, ma io ho un asso nella manica. Traccia una rotta che ci porti in questo settore – componi dei numeri sulla consolle. – Andiamo a prenderli!

Piloti la nave fino a un punto nascosto e dici a Henry di attendere ulteriori istruzioni.

Ma la parte pericolosa comincia adesso! Scivoli fuori dal portello, assicurandoti che i due specchi che hai messo in una tasca interna del tuo scafandro spaziale siano al sicuro, poi esci nello spazio e vai verso i pirati.

Prima che tu possa mettere in atto il tuo piano, però, arriva una seconda nave pirata che si ferma accanto alla prima.

**Continua a pagina 59.**

# 20

Proprio mentre ti rendi conto di come stanno le cose, l'immagine comincia a cambiare di nuovo, finché ti ritrovi a guardare ancora il tuo sistema solare.

Mentre indietreggi dal muro, il rettangolo nero prende a svanire, finché sulla parete non ne resta traccia. Ti sposti di qualche metro alla tua destra. Appare un altro rettangolo nero e, mentre ti avvicini, vedi una girandola di colori che si muove nel suo interno, emanando profumi diversi. L'immagine dura parecchi minuti, ma non arrivi a capire che senso abbia.

Cammini lungo il perimetro della stanza, studiando tutte le immagini. Alcune riesci a comprenderle, altre no.

Quando le hai viste tutte, sai che la stanza è stata costruita da un popolo chiamato Xu'ka, proveniente dal pianeta Aa. Gli Xu'ka sono un popolo pacifico e hanno imparato molte cose sull'universo fisico e quello mentale. Visitando questa specie di museo hai appreso parte delle loro conoscenze.

---

**Continua a pagina 105.**

Appena entri nel corridoio, il bagliore rosso comincia a farsi di un colore verde-azzurro. Un lato del corridoio è curvo, l'altro è piatto. Su quest'ultimo appare un rettangolo nero con una breve spiegazione che dice che questa galleria contiene lezioni di carattere storico sugli Xu'ka e sul genere umano.

Decidi che le lezioni di storia non ti piacciono e cerchi di uscire dall'altra estremità del corridoio, ma vai a sbattere contro un muro trasparente. Ti stringi nelle spalle: in fondo una lezione di storia non ti farà male.

Infatti, trovi la lezione davvero affascinante. Mentre apprendi la storia millenaria del pacifico sviluppo degli Xu'ka, non puoi fare a meno di confrontarla con la storia violenta della razza umana.

Sei così assorto nella lezione che non ti accorgi di essere arrivato in fondo al corridoio, finché non vi vai a sbattere di nuovo. In mezzo alla parete che chiude il corridoio c'è una porta. La parete ormai è completamente verde-azzurra, però la porta è rimasta rossa.

---

**Se provi a aprire la porta,
passa a pagina 61.**

**Se cerchi di scoprire se dall'altra parte
c'è sempre la barriera invisibile,
salta a pagina 70.**

# 22

Un'ora dopo hai finito di sostituire l'ultimo dei sensori. Mentre riavviti il pannello di protezione, pensi a Henry. Ti sembra che si comporti in modo strano, ma hai controllato i suoi circuiti e non hai trovato nulla che non vada come dovrebbe. Forse è soltanto una tua immaginazione.

Potresti chiamare una nave officina, ma se i tecnici non trovassero niente faresti la figura dello sciocco. Inoltre, Henry potrebbe allarmarsi e, come se non bastasse, ti ci vorrebbero giorni interi per redigere il rapporto. Forse dovresti limitarti a tenerlo d'occhio.

---

**Se chiami la nave officina, torna a pagina 16.**

**Se decidi di limitarti a tener d'occhio Henry, prosegui a pagina 27.**

Chiedi a Henry che cosa ne pensa del tuo piano.

– Perfetto, comandante – ti risponde. – Sono felice che le mie previsioni si siano dimostrate errate. Però c'è una cosa che non capisco: che volevi fare con gli specchi?

– Ah, Henry, tutti devono poter avere un segreto, di tanto in tanto. Ora decidiamo dove andare. Hai qualche obiezione a dirigerci verso Plutone?

– Nessuna, comandante.

– Bene, allora andiamo. Programma la rotta.

**Continua a pagina 32.**

# 24

Torni nella sala principale e ti guardi intorno. Noti che la colonnina con la leva non c'è più. Un attento sguardo circolare ti conferma che è proprio scomparsa, però nel muro adesso c'è una nicchia che prima non c'era.

Vai verso la nicchia, che sta cominciando a cambiare colore prima lentamente, poi sempre più in fretta, finché i colori si confondono in un bianco luminoso. Nella nicchia c'è una sedia, che ti attira senza che tu possa resistere. All'inizio cerchi di sottrarti alla forza misteriosa, ma è inutile: le tue gambe non rispondono più ai tuoi comandi. Alla fine ti siedi e ti rilassi.

Immediatamente tutto ciò che ti circonda scompare; una grande pace scende su di te e ti ritrovi a fluttuare in uno spazio buio che però sai che in qualche modo contiene ogni cosa.

Comprendi che stai ricevendo un'altra lezione, questa volta di psicologia, la più importante di tutte.

Quando la lezione è finita, sai TUTTO!

Ti rendi conto che ora hai due possibilità: puoi andare sul pianeta Aa e ringraziare gli Xu'ka, oppure sul pianeta Terra per insegnare tutto ciò che adesso sai.

---

**Se decidi di andare sulla Terra, riprendi a pagina 66.**

**Se invece decidi di andare su Aa, continua a pagina 47.**

# 26

Decidi di guardare l'olo-film: l'ispezione allo scafo può anche attendere!

– Henry, vuoi proiettare quel nuovo olo-film che abbiamo appena ricevuto?

Ti sistemi sulla tua poltrona da relax, in salotto. La luce diminuisce e presto sei immerso nel film. Gli attori sono delle immagini tridimensionali, così realistiche che hai l'impressione di poterli toccare. Proprio quando il film comincia a farsi emozionante, la voce di Henry ti richiama alla realtà:

– Comandante! Comandante!

– Cosa c'è? – sospiri.

– Si sta avvicinando una tempesta di radiazioni.

– Forte?

– Si direbbe di sì; tuttavia i miei sensori possono sondarne soltanto le frange.

E ora che devi fare? Continuare a guardare il film oppure cercarti un riparo?

– Henry, nelle vicinanze c'è qualcosa che possa farci da scudo?

– Un piccolo asteroide, comandante.

Però ti piacerebbe tanto finire di guardare il film!

---

**Se decidi di restare dove sei e affrontare la tempesta, prosegui a pagina 37.**

**Se invece decidi di andare a metterti al riparo dietro l'asteroide, torna a pagina 14.**

Decidi di limitarti a tenere d'occhio Henry. Dopo aver terminato la riparazione e sottoposto a Henry una serie di test per verificare che tutti i suoi nuovi sensori funzionino, concludi che con ogni probabilità eri tu a essere matto: Henry sembra perfettamente normale. Sei certo che non ti creerà problemi prima della fine del tuo turno.

– Bene, Henry, direi che è tutto a posto. I tuoi nuovi sensori funzionano perfettamente.

– Grazie, comandante – dice Henry, con una specie di scintilla nella voce. – E ora da che parte si va?

– Una buona domanda, Henry – replichi, sorridendo.

---

**Se decidi di andare verso i pianeti più interni, continua a pagina 48.**

**Se invece decidi di andare verso l'esterno del sistema solare, continua a pagina 32.**

# 28

Ti affretti a terminare la sostituzione dell'antenna. Trovarsi in mezzo a una tempesta di radiazioni non è uno scherzo: potresti restarne ucciso all'istante o, peggio, morire lentamente tra sofferenze atroci. Nella fretta, la chiave inglese che stai usando ti sfugge dalla mano e fluttua via. Azioni istintivamente i tuoi minipropulsori e la insegui.

– Comandante, ti sei staccato dallo scafo? – ti chiede Henry, attraverso la trasmittente incorporata nel casco spaziale.

– Sì, mi è sfuggita di mano la chiave.

– Devo ricordarti che disponi esattamente di due primi e quindici secondi prima della tempesta. In base alla tua velocità e direzione attuali, ti occorrerà un primo e quarantacinque secondi per tornare sullo scafo. Ciò significa...

– Lo so, Henry, lo so! Stai calmo, per favore. Ho bisogno di concentrarmi.

Lasci perdere la chiave e torni verso il portello della nave. La situazione è critica. Hai indosso soltanto la tua normale tuta spaziale, non lo scafandro dotato di sistemi di protezione praticamente contro ogni cosa, che però ostacola i movimenti. Se dovessi essere sorpreso dalla tempesta in tuta spaziale, finiresti come un uovo sodo!

**Continua a pagina 30.**

Incarichi Henry di tracciare la nuova rotta.

– Mettiti in contatto con loro – gli raccomandi – e avvertili che arriveremo al più presto.

– Roger, comandante.

A mano a mano che ti avvicini al vascello la ricezione migliora. Scopri che il micrometeorite ha danneggiato il loro impianto di propulsione e che non hanno l'attrezzatura necessaria per le riparazioni, anzi, non hanno neppure gli scafandri spaziali, di cui avrebbero potuto servirsi se il danno fosse stato più grave.

Appena a bordo del vascello ti metti al lavoro. La riparazione non è difficile e quando l'hai terminata fai una bella ramanzina ai passeggeri. Ora sei certo che non andranno più da nessuna parte senza attrezzi e scafandri spaziali.

– Bene, Henry, è tutto a posto. Possiamo andare.

– Dove, comandante?

– Una buona domanda!

Sei vicino alla fascia degli asteroidi. Che cosa è meglio: andare verso il sole o verso i pianeti esterni?

---

**Se ti dirigi verso il sole, continua a pagina 48.**

**Se punti verso i pianeti esterni, passa a pagina 32.**

# 30

Torni verso la nave più velocemente che puoi, cercando di non farti prendere dal panico. A un tratto ti viene un'idea:

– Henry, appena avrò raggiunto il portello, al mio ordine farai ruotare la nave su se stessa, in modo che lo scafo mi faccia da scudo contro la tempesta. Questo mi farà guadagnare il tempo di cui ho bisogno. OK?

– Sì, comandante.

Sei sempre più vicino al portello.

– Sto arrivando, Henry!

Tocchi lo scafo prima con le mani, poi vi posi i piedi.

– Barbecue, Henry!

– Chiedo scusa, comandante, ma che cosa vuoi dire?

– Ruota! Ruota!

Purtroppo, nella fretta hai usato una parola in codice del vecchio gergo spaziale, ormai in disuso e quindi sconosciuta al computer di bordo. Sei riuscito a raggiungere il portello ma, a causa dell'attimo di esitazione di Henry, non eri ancora del tutto al coperto quando è giunta la tempesta. Comunque sei stato fortunato: sei rimasto soltanto accecato.

**Fine**

Confermi a Henry che sei del suo stesso parere:

– Sì, probabilmente non c'è motivo di preoccuparsi per quella luminescenza. Allontaniamoci da qui. Preparati per la partenza.

– Sì, comandante.

– Accensione fra quindici secondi.

Ti siedi nella tua poltroncina e posi le dita sul pannello dei comandi, ma ancora non sai dove andare.

---

**Se ti dirigi verso i pianeti esterni, continua a pagina 32.**

**Se invece ti dirigi verso il sole, passa a pagina 48.**

# 32

Hai deciso di andare verso i pianeti esterni. Là le distanze sono maggiori, per cui succedono sempre meno cose che nei dintorni dei pianeti interni, che sono più ravvicinati. Però tutto quello spazio aperto dà ai pirati e a altri criminali assai più libertà di mettere a segno i loro colpi. Infatti, due giorni fa il Quartier Generale ti ha mandato una segnalazione riguardante una banda di pirati che, fatto abbastanza strano, sta depredando il traffico scientifico fra Nettuno e Plutone.

Mentre oltrepassate Giove, Henry ti comunica di aver individuato in lontananza la scia di una nave.

– La mia analisi spettrografica dice che è la scia di una nave a razzo di tipo R8 Super.

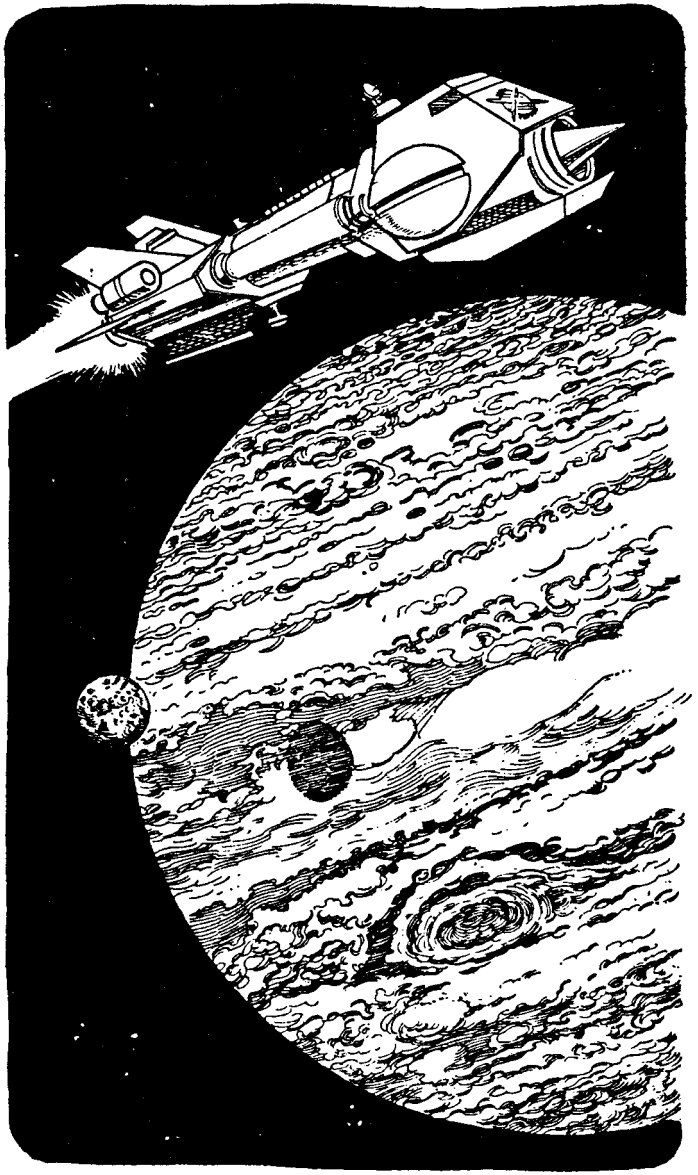
– Potrebbe essere una nave in difficoltà?

– Le probabilità che lo sia sono del 98,5 per cento. Non sembra che valga la pena di andare a indagare: le attività piratesche di cui siamo stati avvertiti non sono avvenute in quella zona, ma a una distanza di ottanta minuti-luce.

---

**Se decidi di andare comunque a indagare, torna a pagina 17.**

**Se ritieni che probabilmente ha ragione Henry e quindi non vale la pena di andare a vedere, prosegui a pagina 72.**



# 34

Avverti Henry, per radio, che stai per arrivare.

– Finirò il lavoro più tardi – aggiungi.

Quando la tempesta vi raggiunge sei al sicuro nella nave e ti sei tolto la tuta spaziale.

– Sono contento che tu sia rientrato – osserva Henry. – Questa è una brutta tempesta.

– Sono contento anch'io – dici, scivolando nella tua poltroncina al posto di pilotaggio. – Preferirei mangiare un uovo sodo, piuttosto che diventarlo!

– Segnali di soccorso in arrivo, comandante.

– ...*yday*. *Mayday*... Qui FBR-34... colpiti da... *ayday*. *Mayd*...

– Henry, vedi se riesci a migliorare la ricezione. Il messaggio è disturbato dalla tempesta.

– Comandante, ho regolato la ricezione – dice Henry, dopo qualche minuto – e ho anche localizzato la provenienza del messaggio: è una nave privata, colpita da un micrometeorite. Si trova qui...

Henry illumina sul video la posizione della nave.

**Continua a pagina 29.**

Dici a Henry che vuoi accertarti di che cosa è quel bagliore. Indossi la tuta, raggiungi il portello, lo apri e, una volta uscito nel vuoto, ti servi dei tuoi minirazzi per andare verso la luminescenza: infatti, dato che l'asteroide è quasi privo di gravità, sarebbe difficile camminare. Più ti avvicini, più il bagliore si fa distinto.

Si tratta di una porta! Non riesci a valutarne bene le dimensioni, ma sembra piuttosto grande e sulla sua cornice ci sono delle iscrizioni.

– Henry, non ci crederesti!

– Io credo a tutto, comandante.

– C'è una porta, e brilla!

– Avevi ragione: non ci credo. Sei certo?

– Puoi scommetterci. I sensori della mia tuta spaziale non registrano alcuna radiazione pericolosa. Vado a dare un'occhiata da vicino.

– Comandante, l'articolo 49 comma 26 del regolamento impone di fare immediatamente rapporto su ogni scoperta di manufatti alieni. Devo chiamare il Quartier Generale?

---

**Se decidi di dare prima un'occhiata, per poter fare un rapporto più completo, continua a pagina 51.**

**Se ti attieni al regolamento e fai rapporto prima di avvicinarti, passa a pagina 52.**

# 36

Non sai bene cosa fare e chiedi a Henry se ha qualche suggerimento da darti.

– Suppongo – risponde il computer – che non possiamo fare altro che continuare a lanciare messaggi radio.

– Sto pensando a un'altra possibilità, Henry. Potrei mettere la tuta spaziale e andare laggiù di persona.

---

**Se preferisci continuare a chiedere aiuto per radio, prosegui a pagina 97.**

**Se decidi di scendere sulla luna, vai a pagina 98.**

Avverti Henry che vuoi vedere il resto dell'olofilm.

– Resteremo qui – aggiungi. – Per favore, non disturbarmi a meno che non sia strettamente necessario.

– Sì, comandante – assicura Henry, con tono di sufficienza.

Il film termina circa un quarto d'ora dopo!

– Bene, Henry, credo che sia ora di fare quel controllo... Ah, dimenticavo! Che cosa è successo nel frattempo con la tempesta di radiazioni?

– Sta appena cessando, comandante – dice Henry, altezzosamente. – Alcuni dei miei sensori sono stati danneggiati ed è possibile che qualche circuito sia bruciato.

Nella sua voce c'è una nota di biasimo.

– Oh, Henry, vedrai che non è nulla di grave. Probabilmente si tratta semplicemente di alcuni sensori danneggiati. Comunque, ti sottoporrò a un controllo dei sistemi.

– Sì, comandante.

Adesso Henry ricorda un bambino che si sia sbucciato un ginocchio.

– Sono certo che la tempesta di radiazioni si è allontanata abbastanza da poter uscire a fare l'ispezione e rimpiazzare i sensori.

---

**Torna a pagina 22.**

# 38

Decidi di controllare alcuni dei pannelli di servizio all'esterno della nave e vai a metterti la tuta spaziale. Una volta fuori, raggiungi un pannello che potrebbe essere stato colpito e ne rimuovi la copertura. Il tuo esame non individua alcun segno di danneggiamento: così è anche per i successivi tre pannelli, ma, aprendo il quinto, trovi dei circuiti bruciati.

Che cosa può aver causato questo pasticcio? Torni a bordo a prendere degli attrezzi, poi esci di nuovo. Riesci a riparare il danno, almeno in parte, e cerchi di metterti in contatto con Henry tramite la radio della tua tuta, ma Henry ancora non risponde. Il resto dei pannelli di servizio sembra in ordine. Decidi di arrenderti e chiamare il Quartier Generale, ma mentre ti dirigi al portello ti accorgi che qualcosa non va.

**Continua a pagina 75.**

Il panino è alto almeno dieci centimetri e lo divori con grande gusto. Sfortunatamente, ti fa venire una grande sonnolenza. Ti appisoli sulla poltroncina e quando ti svegli ti sembra che siano passate delle ore. Per quanto tempo hai effettivamente dormito?

– Henry, che ore sono?

Nessuna risposta.

– Henry! – chiami più forte.

Ancora silenzio. Corri nel ponte di comando, continuando a chiamare, ma Henry non risponde. Chiedi al computer di bordo una serie di controlli. Sembra tutto normale: un unico sistema è non operante, ed è il programma riguardante Henry. Si direbbe che Henry sia sparito e questo è davvero strano: dove può mai essersi cacciato un computer o un programma di computer? Non può certo prendere e andarsene!

Decidi di verificare se la radio funziona.

– Qui Ness-3. Qui Ness-3. Questo è un controllo. Qualcuno sta ricevendo il mio segnale? Ripeto: qui Ness-3...

– Qui Base Plutone – la risposta ti giunge quasi immediata. – Ti riceviamo chiaro e forte, Ness-3. Qualcosa non va?

---

**Se rispondi che Henry è scomparso, passa a pagina 76.**

**Se preferisci non dirlo, per poter prima fare delle indagini per tuo conto, vai a pagina 67.**

# 40

Nella voce del dottor Grotch avverti una sfumatura di paura e anche tu non sei per nulla contento: la malaria venusiana non soltanto è incurabile, ed è così altamente infettiva da poter falciare milioni di vite nel giro di ventiquattro ore, ma provoca la morte tra gravi sofferenze! Ebbe origine nelle paludi di Venere, in epoche remote, e prima che si riuscisse a metterla sotto controllo uccise masse di persone; ed è incomprensibile come qualcuno abbia potuto prenderla adesso.

Comunque, questo ormai non ha molta importanza e tu hai ben chiaro ciò che devi fare.

– Dottor Grotch – chiedi – mi faccia parlare con il pilota, per favore.

– Qui pilota Joy Arnveldt.

– Pilota Arnveldt, qui unità di soccorso spaziale Ness-3. Parla il comandante. In base ai poteri riconosciuti alla Pattuglia Spaziale, vi intimo di cambiare immediatamente rotta secondo le istruzioni che il mio computer sta per fornirvi. Devo avvertirvi che se non effettuerete il cambio di rotta entro cinque secondi, sono autorizzato a disintegrare la vostra nave, che è tenuta sotto stretta sorveglianza. Qualunque cosa dovesse lasciare la vostra nave, sarà distrutta. Tutto chiaro?

– Sì, comandante.

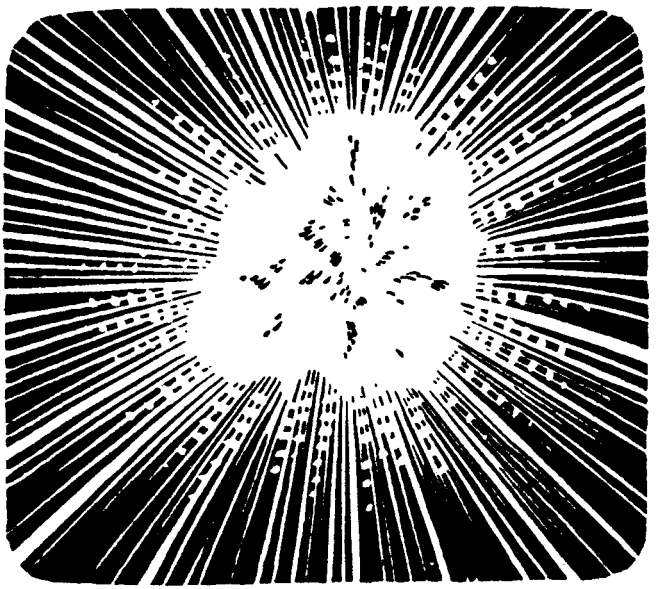
– Henry, comunicagli una rotta che li porti dritti dentro il sole.

---

**Continua a pagina 46.**

Chiedi a Henry di prendere lui i comandi. Per sfortuna, nascosta fra i detriti c'è una bomba inesplosa, residuo della Seconda Guerra del Sistema solare, che venne combattuta cinquanta anni terrestri fa. La rotta programmata da Henry porta la Ness-3 troppo vicina alla bomba, per cui tu e la tua astronave venite disintegrati all'istante dall'esplosione.

**Fine**



# 42

Dici a Henry che temi di non aver tempo per fare dello spionaggio.

– Qualcosa mi dice – aggiungi – che siamo in corsa contro il tempo.

– Faccio rapporto al Quartier Generale.

Henry chiama subito la base e presto la miniera viene circondata da navicelle della Pattuglia. Riferisci al capo della spedizione che a tuo giudizio questo posto è una copertura per una operazione segreta connessa con morbi letali, ma lui si dimostra scettico:

– Sai che ti dico? Vieni con me, così vedrai con i tuoi stessi occhi di che cosa si tratta.

In effetti non trovi nulla che sostenga la tua tesi. I cercatori che lavorano sull'asteroide hanno semplicemente trovato un giacimento di diamanti e hanno deciso di tenere segreta la loro scoperta. Non c'è nulla che faccia pensare a un piano per sopraffare il sistema solare. Devi continuare a cercare.

---

**Se vai a dare un'occhiata alla stazione in costruzione, passa a pagina 63.**

**Se preferisci andare a controllare lo "scarico" di energia, torna a pagina 9.**

**Se invece abbandoni per il momento la fascia degli asteroidi e fai rotta per Charon, torna a pagina 5.**

# 44

La vittima ti dice di voler confessare tutto, prima di morire:

– Non sapevo cosa stesse succedendo. Mi era stato detto di prendere quella capsula e portarla...

– Quale capsula? – incalzi. – Prenderla da chi? E per portarla dove? Mi servono fatti precisi!

– Per favore, comandante, non mi resta molto tempo. Mi lasci parlare. La capsula era in un armadietto del deposito bagagli, allo spazioporto di Venere. Durante tutta la faccenda, non ho mai visto nessuno. Dovevo portarla su Charon, la luna di Plutone... Noi abbiamo una base appunto su Charon.

– Noi chi? – non puoi fare a meno di interromperlo.

– Siamo un gruppo di rivoluzionari. Vogliamo prendere il sopravvento sulla nostra civiltà pacifica. Noi crediamo che la vecchia filosofia della guerra abbia permesso di emergere alla parte migliore dell'umanità. Ma, onestamente, non sapevo che la capsula conteneva i bacilli della malaria venusiana. – L'uomo non riesce a trattenere un singhiozzo. – Tutto ciò è terribile! Vede, comandante, il mio gruppo...

– Quale gruppo? Come si chiama?

– Non abbiamo un nome: così è più facile restare nascosti – spiega l'altro. – Come dicevo, il mio gruppo sta raccogliendo virus mortali ovunque, ma in particolare nei centri di ricerche mediche di Plutone e Urano...

– A che scopo?

– Per gettare nel caos i pianeti abitati.

– Come?

– Attualmente stiamo allestendo una base operativa nella fascia degli asteroidi. Realizzeremo da là il nostro piano.

– Dov'è esattamente la base?

– Si trova...

Troppo tardi! L'uomo non ha tempo di finire la sua confessione: uno scoppio distrugge in un sol colpo lui e il trasmettitore.

Chiami per radio il Quartier Generale e riferisci ciò che è successo, omettendo però quello che la vittima ti ha rivelato prima di morire: hai paura di non essere creduto.

Il Quartier Generale invia altre navi a scortare il traghetto nel suo viaggio verso il sole. Fino a questo momento a bordo non sono stati riscontrati altri casi di epidemia e probabilmente non sarà necessario distruggerla. Ora dovresti indagare sulla inquietante confessione di cui tu solo sei a conoscenza, ma non sai neppure da che parte cominciare.

---

**Se decidi di andare a Charon alla ricerca della base dei terroristi, torna a pagina 5.**

**Se preferisci andare a cercare la base segreta nella fascia degli asteroidi, vai a pagina 50.**

# 46

Il traghetto cambia rotta e tu lo segui da vicino. Fra due ore raggiungerà il sole e sarà disintegrato.

La malaria venusiana è una malattia terribile. Cinque minuti dopo il contagio la temperatura del malato comincia a salire. Dopo quindici minuti il suo corpo comincia a gonfiarsi e in altri dieci minuti si espande fino a diventare rotondo come una palla; poi esplode, liberando miliardi di virus che andranno a infettare altre persone.

Ti metti di nuovo in contatto radio con il dottor Grotch e lui ti dice che l'ammalato non è ancora esploso. Questo significa che, se non è troppo dilatato per farlo entrare in un bozzolo di sopravvivenza (una piccola astronave che viene usata come una vera e propria scialuppa di salvataggio), si potrà evitare di distruggere la nave con tutti i suoi passeggeri.

Seguendo le tue istruzioni, il medico e il pilota del traghetto caricano il malato nel bozzolo e, cinque minuti prima che esploda, lo lanciano nel vuoto cosmico.

In questa fase della malattia, la febbre cessa e il malato torna perfettamente lucido, del tutto conscio, fino all'ultimo istante di vita, di ciò che gli sta accadendo.

Dal bozzolo, il malato chiede di parlare con te via radio. Deve trattarsi di qualcosa di molto importante.

---

**Torna a pagina 44.**

Torni alla nave. Henry è sconcertato dalla tua lunga assenza, ma grazie alle tue nuove conoscenze ti è facile rassicurarlo. Le nozioni che hai appreso ti suggeriscono anche qualche idea nuova per migliorare la tua nave. Quando hai terminato le modifiche, premi un pulsante verde sul pannello di comando, un pulsante che prima non c'era, e vieni immediatamente trasferito in orbita intorno al pianeta Aa.

Gli Xu'ka sono felici di rivederti. Quanto a te, senti di essere arrivato a casa tua.

**Fine**

# 48

Hai deciso di dirigerti verso i pianeti interni. Questa zona è la più densamente popolata del sistema solare. Oltrepassi la Terra e ti stai avvicinando a Venere, quando ricevi una chiamata di soccorso da una nave traghetto in servizio regolare di linea fra la Terra e Venere:

– A ogni nave della Pattuglia Spaziale! Qui il dottor Armand Grotch, medico di bordo della nave traghetto Merry. Abbiamo una emergenza sanitaria. Ripeto: emergenza sanitaria a bordo!

Il messaggio ti giunge forte e chiaro. Henry ti informa che la Merry è vicinissima a voi.

– Qui Ness-3 – rispondi. – Parla il comandante. Qual è il vostro problema? Passo.

– Comandante, abbiamo a bordo un caso di...

Il dottor Grotch si interrompe, ma la radio ti trasmette gli echi di un'accesa discussione:

– Non possiamo fare a meno di informare le autorità! – questa sembra ancora la voce del medico.

– Ma non ne siamo nemmeno sicuri! – insiste un'altra voce.

– Io lo sono! Avete idea di che cosa accadrebbe se atterrassimo con questa epidemia a bordo?

La discussione si allontana e diventa indistinta, poi torna al microfono il dottor Grotch:

– Comandante, abbiamo a bordo un caso di malaria venusiana. Passo.

---

**Torna a pagina 40.**

# 50

Decidi di andare immediatamente nella fascia degli asteroidi. Non sai fino a che punto i criminali hanno già portato avanti il loro piano folle, ma devi fermarli al più presto. L'unico problema è che la fascia degli asteroidi è immensa e i criminali potrebbero essere ovunque. Inoltre, i vari lavori in corso in quella zona offrono un paravento a qualsiasi attività, lecita o no.

– Henry, ho bisogno di molte informazioni!

Grazie al computer, ben presto hai tutti i dati che ti occorrono e fai delle interessanti scoperte:

- su un grosso asteroide è in costruzione una stazione spaziale in cui, secondo quanto ti risulta, è immagazzinato molto più materiale di quanto sia giustificato;
- in una determinata zona della fascia degli asteroidi è scomparso un numero incredibilmente alto di persone;
- in un'altra zona scompaiono, invece, grosse quantità di energia, come se quel punto fosse un vero e proprio "scarico" di energia.

---

**Se vai a fare un controllo nella stazione in costruzione, continua a pagina 63.**

**Se preferisci ispezionare prima la zona in cui scompaiono le persone, salta a pagina 94.**

**Se invece dai la precedenza allo "scarico" di energia, torna a pagina 9.**

Mentre ti avvicini, continui a osservare la porta. Non sei ancora in grado di valutarne le dimensioni, ma ti sembra sempre più grande.

Alla fine, distingui chiaramente le iscrizioni del portale: sono in caratteri alieni, di un tipo che ancora non hai mai visto.

Il computer della tua tuta ha programmato un tragitto e un atterraggio perfetti. Ti fermi a appena tre metri di distanza e atterri sulla punta dei piedi, con una lieve flessione dei ginocchi per assorbire l'impatto con il terreno.

A un tratto ti sembra che il bagliore della porta abbia un qualcosa di familiare, che però ancora non sai classificare. Da questa distanza puoi vedere che la porta è davvero enorme: circa dieci metri di altezza e quattro di larghezza. Il portale è ancora più imponente.

Per un attimo resti senza parole, poi ti sfugge una delle tue esclamazioni preferite:

– Santo cielo!

La porta si apre all'istante.

**Continua a pagina 53.**

# 52

Ti servi del computer della tua tuta per interrompere il volo e metterti in contatto con il Quartier Generale. Riferisci al tuo capo ciò che hai scoperto e subito lui si materializza davanti ai tuoi occhi: è, ovviamente, solo un ologramma, ma ciò significa che devi aver scoperto qualcosa di grosso.

– Avevo il presentimento che, di tutti i miei uomini, saresti stato proprio tu a scoprire questa faccenda! – esclama lui, con contrarietà rassegnata. – Riesci sempre a trovarti in prima fila quando succede qualcosa! Comunque, devi lasciare immediatamente questo posto; anzi, devi dimenticare di averlo mai visto!

– Perché, capo?

– Nessuno è mai riuscito a far aprire quella porta. Gli esperti ritengono che sia opera di una civiltà aliena di cui noi non sappiamo nulla e di cui gli alieni stessi ci riveleranno il segreto soltanto quando loro vorranno. Nel frattempo, nessuno deve armeggiare con quella porta. Quindi vattene immediatamente: è un ordine!

L'ologramma scompare senza darti tempo di replicare. Il tuo capo è stato molto chiaro, ma ti ha incuriosito maggiormente, e tu hai sempre avuto una spiccata tendenza a cacciarti nei guai. Che ci sarebbe di male a dare una occhiata più da vicino?

---

**Se vai a osservare la porta più da vicino, salta a pagina 103.**

**Se decidi di andartene, passa a pagina 56.**

Mentre attraversi il portale, l'interno comincia a brillare di una pallida luce verde-azzurra che si fa sempre più intensa, finché puoi distinguere la stanza in cui sei entrato: è circolare, del diametro di una ventina di metri, con un alto soffitto a volta. La luce ora è di un bianco brillante, ma le pareti hanno una tenue luminescenza, non sapresti dire se verde oppure azzurra.

Ti stai guardando intorno, cercando di capire da dove venga questa luce, quando una voce ti risuona direttamente nella testa:

– Benvenuto, Umano.

La voce è forte ma non sgradevole, e ha uno strano timbro echeggiante.

– Non vogliamo farti alcun male – prosegue la voce. – Se vuoi conoscere i segreti dell'universo, tira la leva inserita nella colonnina.

– Chi sei? – chiedi, ma non ricevi risposta.

Nel centro della stanza c'è una colonnina... ma c'era anche prima? La leva è su un lato, e accanto ad essa una freccia punta verso il basso.

---

**Se tiri la leva, continua a pagina 60.**

**Se preferisci dare prima un'occhiata intorno, prosegui a pagina 58.**

# 54

Il piano di Henry ti sembra folle, ma già altre volte in passato hai giudicato pazzeschi dei suoi piani, che invece hanno funzionato.

– Vado subito – decidi.

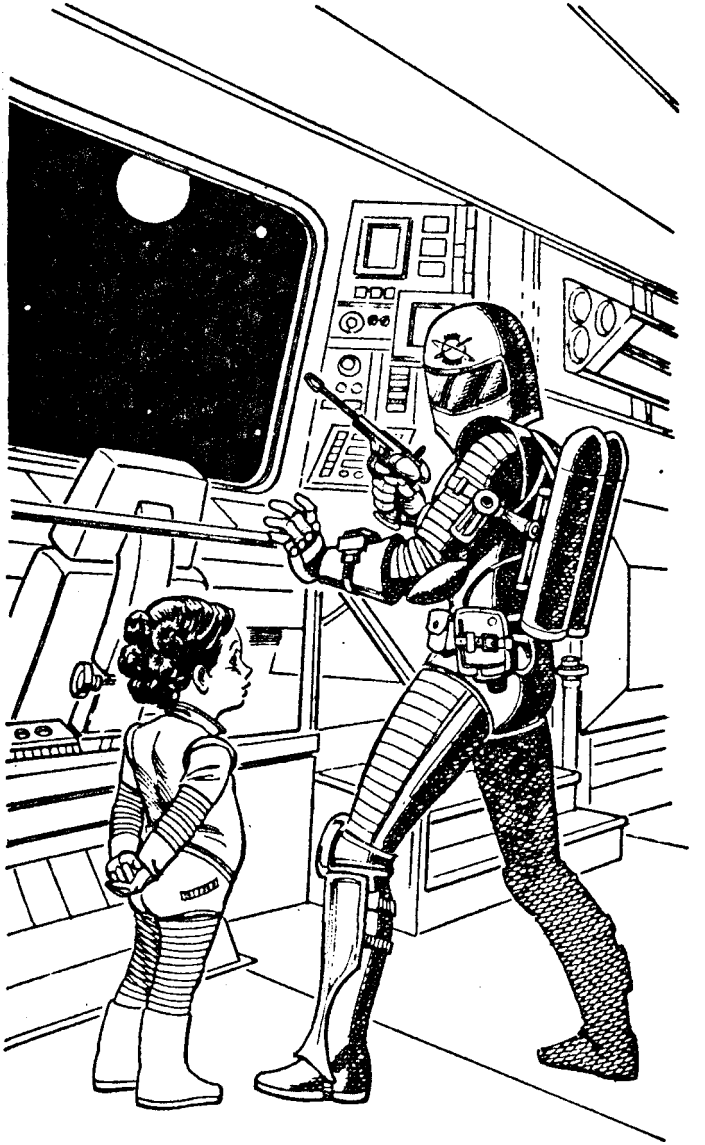
Sali a bordo del bozzolo di salvataggio e, appena ne hai chiuso il portello, Henry inizia il conto alla rovescia.

– Cinque secondi, comandante. Tre... buona... due... fortuna... accensione!

Vieni proiettato nello spazio, fino alla nave attaccata dai pirati.

Dei pirati però non c'è alcuna traccia. Sali a bordo e ti accorgi che non c'è nessuno: i pirati devono aver catturato tutti i passeggeri. Vai sul ponte di comando per controllare se la radio è a posto. Funziona! Hai appena finito di trasmettere il tuo rapporto al Quartier Generale, quando provi la strana sensazione di non essere solo.

**Continua a pagina 57.**



# 56

Avverti Henry che stai tornando indietro.

– Tutto considerato – aggiungi – è meglio eseguire gli ordini e andarsene da qui. Preparati a prendermi a bordo.

– Roger, comandante – risponde Henry; poi, appena sei di nuovo sulla nave, ti chiede dove vuoi andare.

– Vediamo... – rifletti. – Attiva lo schermo di navigazione.

Invece, Henry proietta un'immagine di Alice incerta se scendere nella tana del coniglio, tratta dalla famosa edizione del tricentennale di *Alice nel Paese delle Meraviglie*.

– Non male come scherzo, Henry, ma ho già deciso di non seguire il coniglio attraverso la porta.

Lo schermo di navigazione è una raffigurazione tridimensionale del sistema solare, in cui è indicata la tua posizione e quella di tutte le altre navicelle della Pattuglia Spaziale, nonché la rotta di tutte le navi mercantili.

– Bene, Henry – concludi – sembra che si possa andare in qualunque direzione. Potremmo andare verso i pianeti esterni, e vedere se riusciamo a sorprendere una qualche banda di pirati, oppure in direzione opposta, verso il sole, per essere già pronti a intervenire quando fra la Terra e Venere si verificheranno le solite congestioni di traffico del weekend.

---

**Se vai verso l'esterno, torna a pagina 32.**

**Se vai verso l'interno, passa a pagina 48.**

Ti giri di scatto con la pistola laser spianata, ma davanti a te c'è solo una bambina in tuta spaziale, che squadra la tua uniforme oro e cremisi.

– Sei della Pattuglia Spaziale? – ti chiede.

Tu annuisci.

– Oh, bene! Papà mi ha detto di stare nascosta fino all'arrivo dei soccorsi.

– I pirati hanno portato via qualcun altro?

– Sì, ma non sono pirati. Papà ha detto che sono rapitori e che vogliono impedirgli di partecipare a un'importante riunione della sua compagnia.

– Capisco.

– Io però so da che parte sono andati. Sono una scout spaziale e quindi sapevo cosa fare: ho azionato il rilevatore di rotta e così ho ottenuto tutti i dati riguardanti la loro traiettoria e la velocità – dice la bambina, porgendoti un foglio.

– Perfetto! – esclami.

Trasmetti immediatamente l'informazione al Quartier Generale e la base ti comunica che la Ness-8 andrà a intercettare la nave dei rapitori.

Nel frattempo Henry ha appurato che l'esplosione non ha distrutto i propulsori, ma soltanto i suoi sensori. Appena se ne è reso conto ha invertito la rotta e adesso sta già venendo a prenderti.

**Fine**

# 58

Decidi di dare un'occhiata in giro prima di tirare la leva. I sensori indicano che l'aria della stanza è respirabile, quindi ti togli l'elmetto.

Dal punto in cui ti trovi le pareti non mostrano nulla di interessante, ma appena muovi qualche passo alla tua sinistra noti sul muro un rettangolo scuro, che dal nero passa al verde-azzurro. Ti rendi conto che il rettangolo non è solido, e che al suo centro c'è una sfera brillante. Guardando più attentamente noti altri puntini e ti accorgi che si muovono. Questa è una raffigurazione del sistema solare, con tutti i pianeti in evoluzione intorno al sole!

Poi noti che tutto si sta rimpicciolendo. Presto non puoi più scorgere i pianeti, ma soltanto il piccolo punto luminoso che è il sole. Appaiono le altre stelle della galassia e a un tratto hai l'impressione che un vortice ti stia portando lontano da esse, trascinandoti rapidamente fuori della galassia.

L'illusione è tanto reale che ti guardi intorno, spaventato, ma la camera è ancora là: non ti sei mosso di un millimetro. Guardi di nuovo l'immagine e ora vedi la forma a spirale della galassia della Via Lattea. Poi anche questa si rimpicciolisce e al suo posto appare un'altra galassia. Ora voli all'interno di questa galassia, finché ti concentri su una stella giallastra di media grandezza, con dodici pianeti che le orbitano intorno. Deve essere il sistema solare degli alieni che hanno costruito questo posto.

---

**Torna a pagina 20.**

Delle figure in tuta spaziale lasciano la prima nave e, grazie ai loro minirazzi, volano verso la seconda. Una di esse è avvolta in un bozzolo di luce arancione e deve essere un prigioniero.

Li attendi accanto allo sportello della seconda nave, con la pistola laser in pugno, nascosto nell'ombra di una sporgenza dello scafo; ma a un tratto vieni scoperto. Silenziosi raggi laser lampeggiano attraverso lo spazio fra te e una figura che ti guarda attraverso l'elmetto con una smorfia malvagia. Il suo tiro manca il bersaglio, però il tuo va a segno.

– Gettate le armi – ordini. – Siete circondati. In nome della Pattuglia Spaziale, vi dichiaro in arresto. Una mossa falsa e siete spacciati!

Riaccompagni il prigioniero sulla sua nave e dici a Henry di chiamare rinforzi per portare in gattabuia i pirati.

Una volta affidati alla legge i prigionieri e accertato che la vittima stia bene, torni alla tua nave.

---

**Torna a pagina 23.**

Azioni la leva e all'istante vieni circondato da un turbine di luce bianca. Non potresti dire se per un istante o per l'eternità, ma sai che sei stato trasportato sul pianeta Aa dagli Xu'ka, i costruttori del museo in cui sei entrato, e sul loro pianeta hai conosciuto tutti i segreti dell'universo.

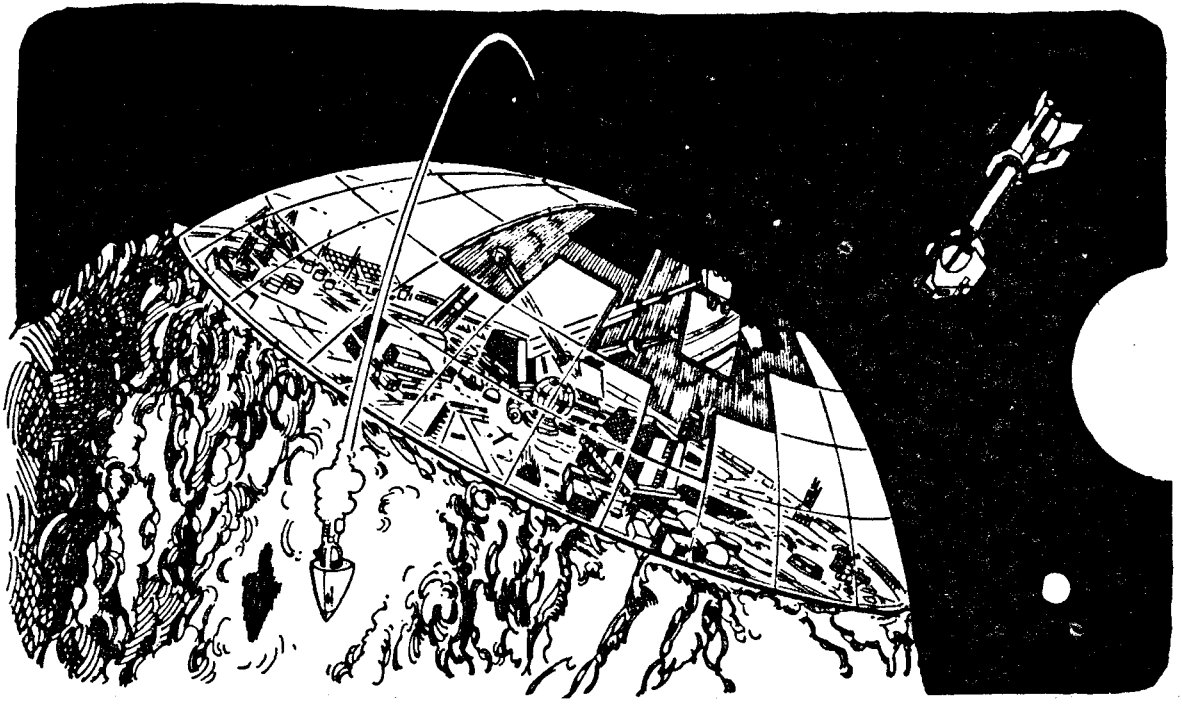
**Fine**

Al centro della porta c'è un'intaccatura, ma a parte questo nulla segna la sua superficie perfettamente liscia. Pensi che quello debba essere il sistema di apertura e che forse basta sfiorare quel punto con la mano. Ti metti l'elmetto sotto il braccio sinistro e tendi il destro verso la porta, ma quando la tua mano sta per sfiorarla ti fermi di colpo, bloccato dalla sensazione che ci sia qualcosa di strano. Perché la porta brilla ancora di rosso, il colore del pericolo, quando l'intero corridoio è diventato verde-azzurro? Osservi la porta più attentamente. Deve essere azionata da un congegno a vuoto d'aria. Ma sicuro! Questo spiegherebbe anche la barriera trasparente dall'altra parte. Sta di fatto che basterebbe toccare quel punto e la porta si aprirebbe sullo spazio, risucchiando tutta l'aria del corridoio. Per fortuna ti sei fermato in tempo! E ora ti domandi se vuoi veramente aprire la porta.

---

**Se ti rimetti il casco e apri la porta, continua a pagina 68.**

**Se hai cambiato idea e decidi che, se mai, aprirai la porta più tardi, torna a pagina 24.**



Comunichi a Henry la tua intenzione di andare alla stazione in costruzione.

– Sembrerebbe il posto meno probabile dove cercare – aggiungi – ma questo non significa molto.

– E a me sembra decisamente illogico – ribatte Henry – comunque il comandante sei tu.

Una parte dell'asteroide è stata tagliata e al posto della roccia asportata stanno costruendo una grande cupola. Il posto sembra perfettamente normale e fai presto a renderti conto che non scoprirai mai nulla semplicemente gironzolando nei paraggi.

– Comandante, ho un'idea – dice Henry. – Un operaio ha molte più probabilità di scoprire qualcosa di uno che osservi dall'esterno. Se tu ti facessi assumere, in un paio di giorni potresti scoprire se là dentro succede qualcosa di irregolare.

Il piano di Henry ti sembra buono, ma consideri anche la possibilità di un intervento diretto.

– La tua idea mi piace, Henry, ma ci sarebbe un'altra possibilità: fingere di avere con me una capsula di malaria venusiana e stare a vedere come si comporterà quella gente.

---

**Se decidi di provare con il piano di Henry, indossa la tenuta da lavoro e vai a pagina 78.**

**Se invece preferisci la tua idea, applicati un dente falso vuoto internamente e continua a pagina 82.**

# 64

Ti trovi in un lungo corridoio e decidi di andare a poppa a esaminare gli apparati motori. Con tua sorpresa, trovi non uno dei moderni sistemi a velocità maggiore della luce, che tu ben conosci, bensì un antiquato reattore atomico. Cerchi di esaminare il reattore più attentamente, ma i tuoi sensori improvvisamente emanano un sibilo acuto: probabilmente la pila atomica è ancora attiva, ma la sua schermatura non è del tutto efficiente. Te ne vai alla svelta.

Mentre percorri il lungo corridoio che conduce a prua, noti sulla parete uno strano disegno. Quando ti fermi a osservarlo, diventa una apertura e dall'interno ti giunge una voce:

– Benvenuto, Umano. Entra, prego.

Vorresti lasciare la nave, ma scopri di aver perso la strada. Con riluttanza, entri nella sala e ti siedi. Non c'è nessuno.

– Ehi! – chiami. – Dove siete? C'è qualcuno?

– Sono qui – risponde la voce.

– Perché non posso vederti?

– Perché sono incorporeo.

– Allora come fai a parlare?

– Questo è un mistero.

Non ne sai molto più di prima.

– Perché mi hai invitato qui? – riprendi. – O è un mistero anche questo?

– No, Umano, non è un mistero.

Senti un piccolo colpo di tosse. Come può tossire qualcuno che non ha corpo?

– Vedi, Umano – prosegue la voce – a alcune persone, nel corso della loro vita, si offre la possibilità di operare per il bene di tutti gli esseri viventi. Tu hai questa possibilità. Sei

stato arruolato nella Lega investigativa per il controllo del Tempo. Su questa nave stai viaggiando nel passato e, se seguirai con cura tutte le istruzioni, fino ai più piccoli dettagli, e se sarai fortunato, al momento giusto entrerai in una sala di controllo computerizzata, premerai un interruttore e in tal modo potrai evitare una tragedia che non ha alcun ragione d'essere. In seguito ti dirò dell'altro, ma adesso devi riposare.

– Ehi, aspetta un att...

Vorresti saperne di più, ma ancor prima di aver terminato la frase cadi addormentato.

Gustati il tuo riposo: il destino sa aspettare.

**Fine**

# 66

Decidi di andare sulla Terra e di riferire le molte meraviglie che hai visto nel museo degli Xu'ka; ma le tue rivelazioni sconvolgono i Terrestri, per nulla contenti di sentirsi dire che non è affatto vero che loro sanno già tutto, come sostengono. Vieni portato in tribunale per aver disubbidito agli ordini ricevuti e aver violato un luogo proibito. Il giudice ti condanna al lavaggio del cervello e vieni spedito sulla luna a fare il contadino.

Passi tutto il resto della tua vita a coltivare piselli, assillato dalla strana sensazione che deve esserci qualcosa di cui ti sei dimenticato.

**F i n e**

**Però, se questo finale non dovesse piacerti, riprendi a pagina 77.**

Rispondi alla Base Plutone che no, non c'è alcun problema.

– Mi sembrava che nei circuiti della radio qualcosa non funzionasse – spieghi – ma è tutto a posto. Grazie, comunque. Passo e chiudo.

Ora ti resta da scoprire che cosa è successo a Henry e porvi rimedio. Ti appoggi contro lo schienale della poltroncina con le mani intrecciate dietro la testa (la tua posizione favorita quando vuoi pensare) e ti chiedi che cosa potrebbe aver causato il guasto. Alla fine trovi due possibilità.

La tempesta di radiazioni potrebbe aver causato qualche problema ai circuiti della nave e di Henry. Forse dovresti controllare i pannelli di servizio, all'esterno dello scafo.

Inoltre, ricordi perfettamente che poco prima di scendere in cambusa eri seccato con Henry e gli hai gridato: "Dimentica tutto". Era un modo di dire, ovviamente, ma è possibile che lui abbia preso le tue parole alla lettera, come un ordine? Non sai se questo episodio possa aver a che fare con tutto il resto, ma potrebbe valere comunque la pena di approfondire una tale eventualità.

---

**Se decidi di controllare i pannelli di servizio, torna a pagina 38.**

**Se ritieni preferibile accertare se le tue parole possano avere in qualche modo alterato Henry, prosegui a pagina 81.**

# 68

Ti metti il casco e tocchi la porta con la mano. La porta comincia a cambiare colore: dal rosso all'infrarosso, poi al porpora e infine al nero. I sensori del tuo casco rilevano una brusca caduta di pressione nel corridoio. La porta diventa invisibile e la sua cornice adesso brilla di un bagliore dorato, attraverso il quale puoi scorgere le rocce grigie dell'asteroide e le stelle.

Poni una mano dove si trovava la porta. Nulla! Avanzi di qualche passo e ti trovi in una piccola caverna dell'asteroide. Il pavimento è di pietra levigata: sembra che sia stato tagliato e lucidato con il laser.

Nel buio, la tua attenzione è immediatamente attratta dai riverberi del sole, che splende al di fuori, su un grosso oggetto metallico.

– Ma è una nave spaziale! – esclami a alta voce.

Ti avvicini di qualche passo per osservare meglio. La nave è di uno strano modello: probabilmente appartiene agli Xu'ka.

Ti vien fatto di pensare che in quella nave c'è qualcosa di veramente strano e ti chiedi se sia prudente salirvi a bordo, o per ora sia meglio lasciarla stare.

---

**Se ti limiti a osservare la nave più da vicino, passa alla pagina seguente.**

**Se decidi di entrare, salta a pagina 80.**

Ti avvicini alla nave. Sullo scafo non scorgi insegne o scritte; non trovi neppure alcuna via per salire a bordo. Giri intorno al modulo di propulsione o, quanto meno, a quello che ti sembra il modulo di propulsione. Anche là niente portelli o cose del genere. Proprio quando hai già deciso che non c'è nulla da fare e quindi è meglio andar via, sul fianco dello scafo appare un'apertura, e una scaletta cala fino a terra.

Sali e entri senza esitare.

**Torna a pagina 64.**

# 70

Decidi di vedere se dall'altra parte del corridoio c'è ancora la barriera trasparente. Se non c'è, potrai tentare di aprire la porta.

Ti avvii a rapidi passi lungo il corridoio, ma vieni fermato dall'ultimo rettangolo nero che avevi già visto: adesso è ricomparso, ma mostra un'immagine differente. Invece di un capitolo di storia, ora contiene una lezione di scienza. Ripercorri lentamente il corridoio, esaminando tutti i rettangoli.

Il primo comincia con una sfera che rotola su un piano inclinato e prosegue con i concetti fondamentali della fisica newtoniana. Ognuno dei rettangoli successivi sviluppa le conoscenze spiegate nel precedente, finché, senza sapere bene come sia accaduto, ti accorgi di aver trovato le risposte che i tuoi stessi professori di fisica, chimica e matematica non erano mai stati in grado di darti.

**Continua alla pagina seguente.**

Quando la tua lezione di scienze è finita, ti rendi conto a un tratto di aver perso la nozione del tempo. Guardi l'orologio incorporato nel tuo casco: sono passate quattro ore! Henry sarà certamente preoccupato per te. Da quando sei entrato nella stanza non ti è stato possibile metterti in contatto con lui: deve esserci un qualche schermo che blocca le onde radio.

Ma poi ti chiedi che cosa diceva l'ultimo rettangolo che hai visto. « Sì, giusto! Campo elettromagnetico non rilevabile... »

Poi ti ricordi di nuovo di Henry.

---

**Se decidi di rientrare subito alla nave per rassicurare Henry, torna a pagina 4.**

**Se invece pensi che ormai Henry deve aver già raggiunto il livello massimo di preoccupazione per cui è programmato, e quindi puoi continuare a guardarti in giro, continua a pagina 24.**

# 72

Convieni con Henry che probabilmente ha ragione lui.

– Restiamo sulla nostra rotta – decidi – ma a ogni modo tieni un orecchio incollato alla radio per captare eventuali trasmissioni sospette.

– Sì, comandante.

Presto vi lasciate Nettuno alle spalle. Ti metti alla tua scrivania, cercando di venire a capo di alcuni nuovi regolamenti che ti sono stati notificati di recente. Plutone è ancora molto lontano quando Henry ti interrompe:

– Comandante, ho intercettato una chiamata proveniente dai paraggi di Saturno. Il segnale è debole, ma sembra una richiesta di soccorso. Vuoi ascoltarla?

– Sì, ma prima comincia a andare in quella direzione. Se è un segnale di aiuto è meglio non perdere tempo.

Sulla rotta per Saturno, Henry ti fa ascoltare la registrazione del messaggio:

« Aiuto! Aiuto! Lasciami stare, bestia! »

Henry dice che la trasmissione non era su una delle lunghezze d'onda usate normalmente per richieste di soccorso o comunicazioni riguardanti il traffico commerciale.

---

**Continua a pagina 83.**

Rifletti per qualche minuto e infine ti sembra di aver trovato la soluzione.

– Henry, fingeremo di essere nei guai – spieghi. – Ci spacceremo per un mercantile proveniente... vediamo... sì, da Tau Ceti. Diremo che il propulsore principale si è guastato e abbiamo dovuto proseguire il viaggio con i reattori sussidiari, finché si sono rotti anche quelli... E naturalmente è fuori uso anche la nostra radio. Ci resta soltanto un baracchino a bassa potenza, con una portata appena sufficiente per raggiungere la superficie del pianeta. Che te ne sembra?

– Un poco paradossale, ma potrebbe funzionare.

– Allora tentiamo.

Camuffi la tua nave con false schermature e altri dispositivi. Henry calcola la rotta e vi presentate su Charon dalla direzione e alla velocità giusta per rendere verosimile la vostra storia.

Ti metti alla radio e lanci una chiamata di soccorso, studiando ogni parola e trasmettendo a bassa potenza. Trovi il modo migliore di inserire nel messaggio la notizia che stai trasportando un virus particolarmente letale, proveniente dalla regione di Tau Ceti.

– Questo dovrebbe farli abboccare – dici a Henry.

Ma forse sei troppo ottimista: infatti, non ottieni alcuna risposta.

---

**Torna a pagina 36.**

A un tratto cominci a ruotare su te stesso, poi vieni proiettato nello spazio.

Pensi, senza perdere la calma, che deve esserci qualche problema con i minirazzi della tuta spaziale. Poco male: chiamerai Henry e gli dirai di manovrare... Ma, a questo punto, ti ricordi che Henry non c'è. E adesso?

– Oh, Henry! – mormori, scoraggiato. – Dove sei, quando ho bisogno di te?

– Qui, naturalmente – ti risponde una voce familiare.

– Henry! Dove sei stato?

– Io? Da nessuna parte. Tu, piuttosto, che cosa stai facendo là fuori?

– Non lo so di preciso – rispondi, con una risatina – comunque riportami a bordo.

Henry esegue la manovra e poco dopo sei di nuovo con lui. Non saprai mai che cosa sia accaduto esattamente, ma in fondo non ti importa di saperlo: ti basta che alla fine Henry sia tornato.

**Fine**

# 76

Ti è veramente difficile spiegare alla Base Plutone ciò che ti è capitato, ma alla fine, fra un "ehm" e un colpo di tosse, riesci a sputare il rospo, tutto di un fiato:

– Il computer della mia nave è scomparso.

– Come sarebbe a dire "scomparso"? Qualcuno lo ha rubato?

– No, non si tratta di questo...

Alla fine tu riesci a spiegarti e alla Base riescono a realizzare quanto è accaduto.

– Tutto ciò è altamente irregolare, comandante! – ti rispondono. – Devi recarti senza indugi all'officina centrale di Base Luna. Passo e chiudo.

All'officina centrale vieni interrogato a fondo, ma nessuno ti spiega che cosa sta succedendo. Finalmente vieni convocato nell'ufficio del tuo capo. Sei preparato al peggio, ma lui ti sorride:

– Abbiamo trovato Henry, anche se, dovo dire, non è stato facile. Sembra che tu abbia detto a Henry di "scordarsi tutto", o qualcosa del genere. Ma lui non può scordarsi nulla che sia collegato direttamente alle funzioni della nave. L'unica cosa che poteva scordarsi era la sua identità, ed è ciò che ha fatto. In pratica, è stato come se fosse scomparso. Ho dato disposizioni di avvertire tutte le navi di quanto è avvenuto, in modo che il fatto non debba ripetersi. Comunque, il tuo turno di servizio è finito: per questa volta puoi iniziare la tua vacanza un poco in anticipo. Vai e divertiti.

Ne hai tutte le migliori intenzioni!

**Fine**

Un giorno posi la tua zappa e ti metti a fare meditazione yoga, nella posizione del loto.

Dopo quattro giorni, le conoscenze che avevi prima del lavaggio del cervello cominciano a rispuntare e scopri che le avevi conservate tutte, nel tuo alluce.

Lasci il tuo corpo sulla luna e ti congiungi mentalmente agli Xu'ka.

**Fine**

# 78

Henry ti avverte di fare attenzione:

– I lavoratori spaziali sono brava gente, ma a volte sono molto rudi. Sta' alla larga dalle risse!

Henry certe volte parla come tua madre!

L'impiegata dell'ufficio personale ti dice che al momento assumono solo saldatori.

– Perfetto – ribatti. – Io sono il miglior saldatore che si sia mai infilato in una tuta spaziale.

Lei ti guarda divertita e alla fine ti assume.

Il tuo supervisore è un uomo brizzolato, senza gambe, costretto a spostarsi su una sedia a rotelle. Ti spiega il regolamento e ti dice qual è il tuo orario di lavoro.

– Mi sembra tutto OK – assicuri.

– Il tuo turno termina fra due ore. Mettiti la tuta e vai laggiù – ti dice lui, indicandoti un punto del cantiere. – Chiedi di Paul: lui ti dirà che cosa devi fare.

Ti volti per andare, ma prima che tu esca dalla porta l'uomo ti ferma.

**Continua a pagina 84.**

Nel breve istante in cui gli schermi restano disattivati, l'altra nave spara una raffica di raggi laser che distruggerebbe all'istante la Ness-3, se Henry non avesse riattivato prontamente gli schermi; e grazie a ciò i raggi rimbalzano via senza fare alcun danno e per te è facile annientare l'altra nave con le tue armi di bordo.

Chiami per radio il Quartier Generale e fai rapporto. Quando arrivano i rinforzi, fate irruzione nella base segreta di Charon, dove hai la conferma di tutti i suoi sospetti: trovi anche i piani dei criminali e le scorte di virus mortali.

Ma ti resta il sospetto che non tutti i criminali siano stati catturati e che, un giorno o l'altro, qualcuno di loro tornerà a minacciare l'umanità.

**Fine**

# 80

Questa nave ha un qualcosa di molto inquietante. Torni nel corridoio. La porta riappare alle tue spalle, ma neppure te ne accorgi.

La tua mente è uno strano groviglio di fatti, visioni e impressioni. Sono tante le informazioni che vi si sono ammassate in così poco tempo, che ti sembra di non riuscire a pensare.

Confuso, torni alla tua nave e ordini a Henry di partire immediatamente. Cadi ammalato e ci vuole tutta l'abilità medica di Henry per conservare le tue funzioni vitali.

Non sei cosciente rispetto all'universo, ma la tua mente continua a lavorare, cercando di venire a capo di tutto ciò che hai visto e appreso. Quando avrai riordinato tutte le tue conoscenze, ti risveglierai. Chissà quale sarà il risultato: certamente qualcosa di sorprendente!

**Fine**

Più ci pensi, più dubiti che il fatto di aver trattato Henry in modo brusco possa avere qualcosa a che fare con il problema. Comunque, vale la pena di accertarlo. Ti chini sul terminale e le tue dita volano sulla tastiera:

100 *Comando: Cancellare comando, ultimo, verbale.*

200 *Eseguire.*

Fatto. Ti appoggi contro lo schienale della poltroncina, ma poi, quasi senza pensarci, ti chini nuovamente sul terminale e aggiungi una frase:

*Henry, sono spiacente di essere stato sgarbato con te. Ti chiedo scusa.*

Adesso ti senti meglio, ma Henry ancora non risponde. Forse ci vorrà un po' di tempo. Decidi di riprendere il sonnellino che avevi cominciato, e te ne vai a letto.

Ore dopo ti svegli da un sonno profondo. Sul ponte qualcuno sta cantando e ti ci vuol poco a riconoscere la voce di Henry!

Sul tuo volto appare un largo sorriso e tiri un sospiro di sollievo. Henry è tornato!

**Fine**

# 82

Quando informi Henry del tuo piano, lui sembra scettico:

– Secondo i miei calcoli, le probabilità di successo non sono molte – dice – comunque, il capo sei tu.

Indossi la tua divisa color cremisi con il simbolo della Pattuglia in oro, poi esci dalla nave e con i tuoi minirazzi ti dirigi verso la cupola che Henry ha identificato come un luogo sospetto, augurandoti che il trucco funzioni.

Un attento sguardo alla superficie levigata della cupola basta a farti distinguere l'unica entrata. Ti poni davanti alla porta trasparente e la sentinella in tuta spaziale che sta dall'altra parte resta di sasso alla vista di un comandante della Pattuglia Spaziale.

– Aprite, in nome della Pattuglia! – intimi.

La porta si spalanca immediatamente.

– Portami dal capo – ordini.

La guardia ti guida attraverso un labirinto di corridoi fino a una porta senza alcuna targa. La apri e ti trovi in quello che sembra un normalissimo ufficio. Un uomo anziano dall'aspetto distinto sta lavorando a un computer.

– Cosa c'è? – bofonchia, alzando gli occhi.

Quando ti vede, sembra spaventato, però il suo tono di voce resta normale:

– Oh! A che cosa dobbiamo il piacere della sua visita, comandante?

Invece di rispondere, ti togli il casco e, fissando l'uomo, scoppi a ridere.

---

**Continua a pagina 89.**

Dici a Henry che la faccenda non ti convince affatto.

– Vado a mettermi lo scafandro spaziale – lo avverti. – Provvedi ai preparativi per la battaglia e guarda se riesci a localizzare con maggiore esattezza la provenienza del segnale.

Quando torni sul ponte nella tua tenuta spaziale, Henry ti dice di aver captato un altro messaggio identico al precedente. Ha anche potuto stabilire che la chiamata proveniva da Mimas, la luna di Venere.

– Ottimo lavoro, Henry – approvi. – Adesso programma una rotta che ci porti là al più presto. E mentre usciamo dall'orbita di Tetis attiva i sistemi antilocalizzazione.

Per l'ennesima volta ringrazi l'inventore di quel dispositivo utilissimo, che serve a rendere la tua nave praticamente invisibile.

– Comandante, stiamo oltrepassando Tetis – ti avverte Henry, a un certo punto. – Ecco il quadro della situazione che ci si presenta.

Così dicendo, Henry fa apparire sullo schermo un ologramma della zona intorno a Mimas.

**Continua a pagina 91.**

# 84

Dalla sua carrozzella, il sovrintendente ti lancia un'occhiata fulminante.

– Dimenticavo: sta' alla larga da quello – dice, indicando una grossa struttura fluttuante nello spazio – e anche da ciò che c'è dall'altra parte dell'asteroide.

– Perché?

– Non fare domande sciocche. Ubbidisci e basta. Ora va'.

Tu esci, ma sai già che non farai come lui ti ha detto.

---

**Se, appena finito il lavoro, vai a fare un'ispezione dall'altra parte dell'asteroide, continua a pagina 99.**

**Se invece vai a esaminare la grande struttura fluttuante nello spazio, prosegui a pagina 95.**

Decidi di fingere di essere l'incaricato della consegna del virus della malaria venusiana. Prima di lasciare il traghetto, il dottor Grotch ti ha detto che il nome sui documenti dell'uomo era George Chumpfeffer. Non sai se questo fosse il suo vero nome, ma è l'unico dato di cui disponi. Dovrai rischiare.

Ti fermi abbastanza lontano da Charon da non poter essere localizzato, mentre provvedi a alcuni opportuni preparativi. Camuffare la nave è facile. Fai uscire dallo scafo il falso rivestimento e sistemi sulla targa della pattuglia una falsa. Inoltre, versi nei razzi direzionali un preparato chimico segreto, che ha l'effetto di alterare le analisi spettroscopiche a cui si ricorre normalmente per accertarsi dell'identità di altre navi. Quando hai finito i vari lavori, la Ness-3 è talmente trasformata, che il suo mascheramento potrebbe ingannare chiunque.

Nel frattempo, Henry ha completato i rilevamenti.

– Bene – annuisci. – Che cosa hai scoperto?

– Una piccola radiazione rossa proveniente da questo punto – ti riferisce, illuminando sul visore una zona di Charon. – Là sotto dovrebbe essere nascosta una cupola che disperde calore nello spazio. Invece l'analisi sonora segnala, sempre in quel punto, la presenza di una radio sintonizzata su questa frequenza.

---

**Continua alla pagina seguente.**

Henry fa apparire sul visore anche il dato riguardante la lunghezza d'onda della misteriosa emittente.

– Bravo, Henry! Vado a prenderli.

– Roger, comandante, e buona fortuna.

Porti la navicella al di sopra della cupola. La radio è già sulla giusta frequenza.

– Chumpfeffer chiama Base – trasmetti, cercando di imitare la voce dell'altro. – Ho la merce da consegnare.

La risposta è immediata:

– Lascia la tua nave dove è e porta dentro il carico tu stesso.

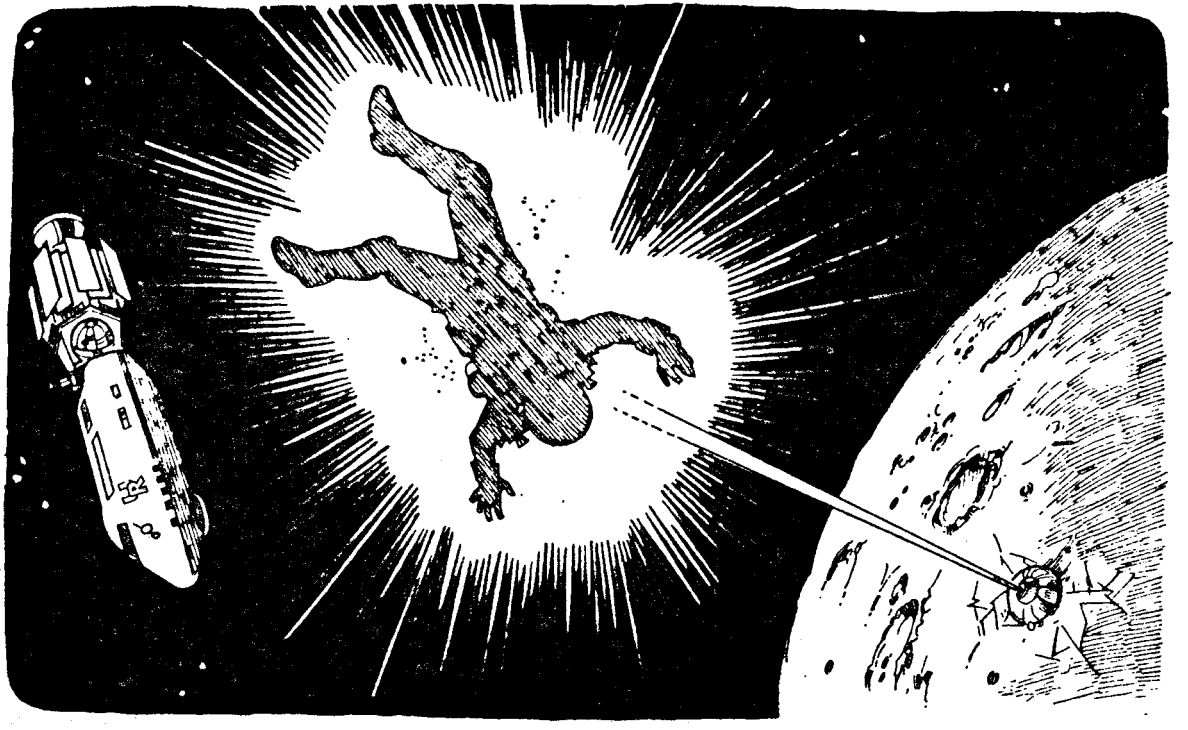
Non sai se questa sia o meno la procedura normale, ma non hai scelta. Ormai devi andare fino in fondo.

Ti infili la tuta spaziale. Vorresti poter usare la tua corazza, ma è troppo particolare e ti farebbe subito riconoscere come un agente della Pattuglia Spaziale.

Henry ti augura di nuovo buona fortuna e ti fa uscire dal portello.

Sfortunatamente per te, a mezza strada da Charon un raggio laser ti disintegra. Henry, grazie agli scudi difensivi, riesce a salvare la nave dalla distruzione. Chiama subito rinforzi e gli occupanti della cupola vengono catturati; nessuno, però, può avere la certezza che il complotto sia stato definitivamente sventato.

**Fine**



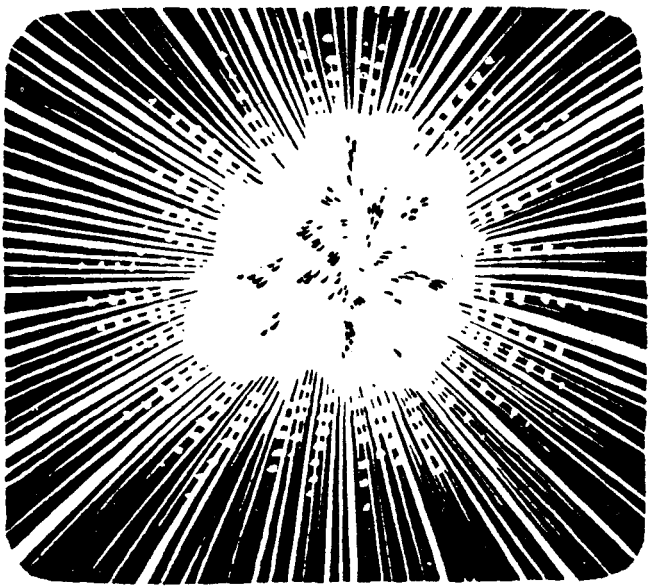
# 88

Anche se hai intenzione di aspettare e vedere che cosa succederà, avverti Henry di tenersi pronto a attivare immediatamente gli schermi protettivi, in caso di necessità.

– Roger, comandante.

Sfortunatamente, però, Henry non è abbastanza veloce: prima che riesca a attivare gli schermi, siete avvolti da un mortale raggio laser.

**Fine**



Ti comporti con lo sconosciuto come se fossi soddisfatto di avergli giocato uno scherzo:

– Mica male come travestimento, vero? Sembra davvero una divisa della Pattuglia Spaziale. Comunque, ho con me la capsula di virus della malaria venusiana che mi aveva chiesto.

– Virus... – l'uomo sembra sinceramente sorpreso. – Non so... non capisco cosa...

– Ma sì che lo sa: è nel mio dente falso – insisti, aprendo la bocca.

– Oh, nel tuo dente... – dice lui, annuendo vigorosamente.

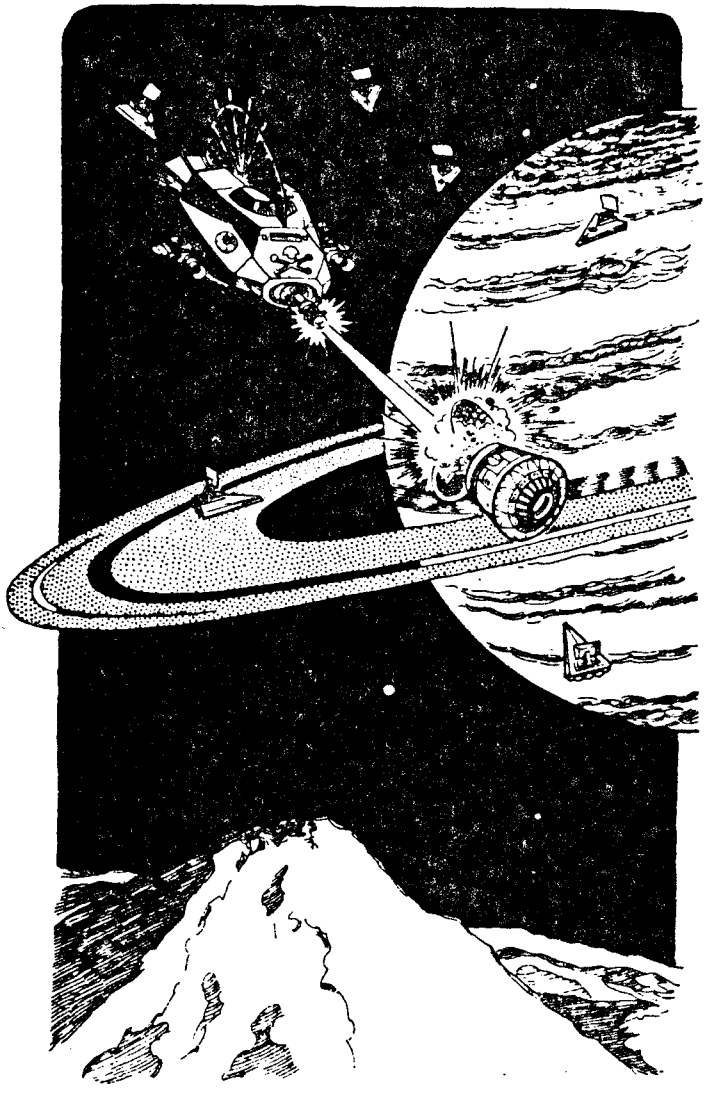
All'improvviso qualcosa ti colpisce alla nuca e perdi conoscenza. Quando rinvieni, ti trovi nei sotterranei della cupola, all'interno dell'asteroide. Vieni trascinato lungo un corridoio e poi attraverso una porta che immette a una fila di gabbie. Le guardie ti gettano dentro una di esse.

– Buona permanenza – ti dice una guardia – anche se non durerà molto.

– Che cosa intendi dire?

– Che sarai tanto cortese da collaborare ai nostri esperimenti. Chissà quante colture di virus mortali potremo ottenere su di te! – risponde, con una risata macabra. – Addio!

**Fine**



Vicino al Grande Picco di Mimas sono ferme due navi, una molto più grossa dell'altra. Attorno a esse ci sono altre sei navi disposte a anello. Mentre osservi, la nave più grossa lancia un raggio laser contro quella più piccola.

– Quei sei vascelli devono servire da sostegni e rinforzi per la nave pirata più grossa – commenti. – Mi chiedo che cosa vogliano fare alla nave più piccola.

– Non saprei, comandante. Ti suggerisco di colpire con i laser la nave più grossa, poi le altre sei. Oppure potresti tentare di impadronirti della nave più grossa, ma sarebbe piuttosto rischioso, anche con me a coprirti le spalle.

---

**Se attui il primo piano di Henry, salta a pagina 106.**

**Se invece provi con il secondo piano, prosegui a pagina 100.**

Temi che, chiedendo al Quartier Generale di organizzare una irruzione in forze, potrebbero andar perdute le prove che stai cercando.

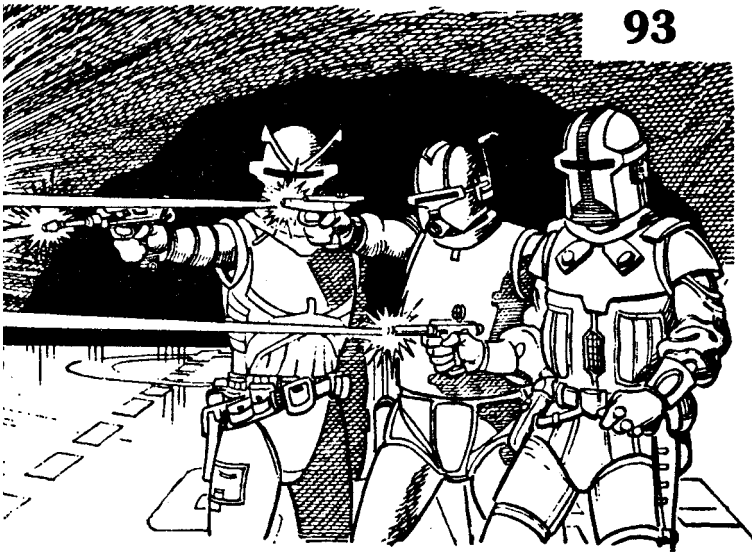
– Entrerò là dentro da solo – dici a Henry – e vedrò io stesso che cosa sta succedendo.

– OK, comandante. Hai qualche piano?

– Ho notato che quelle che entrano e escono sono sempre le stesse navi. Tenderemo un agguato a una di quelle in arrivo e io vi salirò a bordo.

– Sembra fattibile. Procediamo – Henry approva con calore.

Non ti è difficile bloccare una delle navi e salirvi a bordo. Dentro trovi solo il pilota. Lo dichiari in arresto, in nome della Pattuglia, poi indossi la sua tuta spaziale e ti dirigi verso la miniera. La nave, grazie al pilota automatico, si comporta egregiamente. Vola all'interno



dell'asteroide e atterra in un grande spiazzo pieno di altre navi uguali, una delle quali decolla mentre tu stai atterrando. Non sapendo cos'altro fare, esci dalla nave e scendi sulla piattaforma di atterraggio.

Immediatamente ti vengono incontro tre figure in tuta spaziale, armate di pistole laser.

– Così, Arfat, ti abbiamo preso, finalmente! Abbiamo sempre sospettato che rubassi parte dei diamanti che trasportavi, e ora ne siamo certi: sei in ritardo di venti minuti, il tempo sufficiente a incontrarti con un'altra nave e trasbordare parte del carico. Addio, Arfat!

Stai per spiegare che non sei Arfat, ma non ne hai il tempo: scompari in un lampo di energia laser.

**Fine**

Saresti pronto a scommettere che le persone scomparse hanno scoperto qualcosa in merito all'operazione segreta e sono state uccise.

– Sembra logico – Henry è d'accordo con te.

– Andiamo sul posto a vedere se riusciamo a scoprire qualcosa.

Quando siete vicini alla zona, camuffi la tua nave da posamine e incroci fra gli asteroidi, tenendo gli occhi bene aperti; ma non trovi niente di anormale.

– Forse, comandante, la nostra presenza ha inibito l'esteriorizzazione di ogni loro azione di natura auto-rivelatrice.

– In parole povere, li abbiamo spaventati e si sono nascosti – consideri. – Sì, Henry, potrebbe essere. Metti in funzione lo schermo anti-detector e rendiamoci invisibili.

Grazie a tale espediente, scopri che da un grosso asteroide entrano ed escono molte navi.

– Henry, questa ha tutta l'aria di essere una attività mineraria non autorizzata.

– Sembra anche a me, comandante. Devo far rapporto al Quartier Generale e chiedere una irruzione in forze?

– Così rischieremmo di non trovare alcuna prova del complotto. Forse è meglio che io vada da solo a spiare.

---

**Se vai a spiare da solo, passa a pagina 92.**

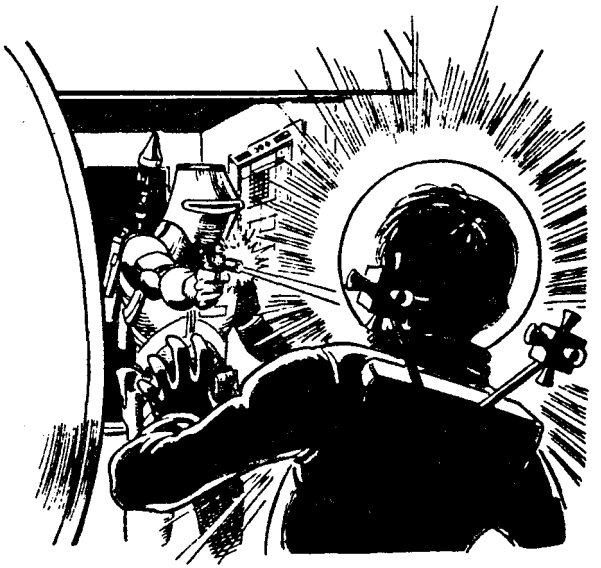
**Se chiedi l'intervento del Quartier Generale, torna a pagina 42.**

Appena finito il tuo turno di lavoro, indossi la tuta spaziale e raggiungi la grossa struttura. La sua superficie è sferica, senza alcun segno, eccetto un punto in cui si trova il portello. Ti avvicini e lo apri. Dall'altra parte c'è una guardia.

– Sono venuto a portare...

Non finisci la frase. Il proiettile che trapassa la tua tuta spaziale ti manca per un soffio, ma apre un foro abbastanza grosso perché l'esplosione da decompressione ti uccida all'istante.

**Fine**



# 96

In quella nave c'è qualcosa che ti rende molto nervoso.

– Proviamo a attivare gli schermi, Henry – dici. – Forse loro non li noteranno.

Invece li hanno notati. Un attimo dopo ricevete una loro chiamata:

– Nave soccorso a mercantile. Avete in funzione gli schermi difensivi. Non potremo avvicinarci abbastanza da aiutarvi.

– Spiacente, nave soccorso – rispondi. – Evidentemente i guasti sono più di quanto credessi. Cercherò di risolvere il problema.

– Roger, mercantile. Ci avvicineremo il più possibile e resteremo in attesa.

Ti rivolgi a Henry:

– Tieni gli schermi in funzione fino a che la nave si sarà fermata. Varia la loro intensità a scatti, come se il loro funzionamento fosse davvero difettoso, ma non disattivarli mai!

Aspetti che l'altra nave si metta di nuovo in comunicazione con te:

– Siamo in posizione, mercantile. Come va con quegli schermi?

– Penso di aver individuato l'avaria – rispondi. – Sarà tutto a posto fra un attimo.

Poi ti rivolgi di nuovo a Henry:

– OK. Al mio ordine, disattiva del tutto gli schermi, ma riportali alla massima potenza il più velocemente possibile.

– Roger, comandante.

– OK, Henry. Procedi!

---

**Torna a pagina 79.**

Insisti a azionare la radio fino a quando giunge un messaggio da Charon:

– Base di ricerca Charon a mercantile. Abbiamo ricevuto il vostro messaggio. Manderemo subito una nave in vostro aiuto. Restate dove siete in attesa dei soccorsi.

Sei preoccupato. La risposta sembra persino troppo normale. Forse si tratta davvero di una stazione di ricerca... In ogni caso, ormai sei in ballo.

– Teniamoci pronti a accogliere i nostri visitatori – raccomandi a Henry.

– Roger, comandante. Tutti i sistemi in funzione.

Una nave si sta dirigendo verso di voi. Mentre si avvicina, Henry ti riferisce il risultato delle sue analisi:

– La nave è di un modello sconosciuto, comandante. Non so come interpretare questo dato.

– Non lo so neanch'io, Henry. Questo è molto strano. Credi che se attivassimo i nostri schermi difensivi se ne accorgerebbero?

– Non lo so. Forse no, se li tenessimo a bassa potenza; ma resterebbe la possibilità che li scoprano ugualmente.

---

**Se decidi di attivare gli schermi difensivi, passa alla pagina precedente.**

**Se pensi che gli schermi desterebbero troppi sospetti, per cui aspetti di vedere ciò che accadrà, torna a pagina 88.**

Trasmetti ancora una volta il messaggio.

– Se non risponderanno neanche stavolta – dici a Henry – scenderò io.

Nessuna risposta. Con un sospiro, vai a infilarti la tuta spaziale. Preferiresti indossare la tua corazza, ma sarebbe troppo facile riconoscerla.

Henry ti apre il portello e un attimo dopo sei fuori. Non sei arrivato molto lontano, quando un raggio laser cancella gran parte di te dall'universo fisico. Anche Henry viene colpito, ma nonostante le lesioni riesce a reagire abbastanza velocemente da salvarsi dalla distruzione totale. La sua radio è danneggiata, ma in qualche modo raggiunge Plutone e dà l'allarme; però, quando finalmente le navicelle della Pattuglia giungono a Charon, la cupola è già stata abbandonata senza lasciarvi alcun indizio.

Quanto a te, le tue poche molecole scampate alla disintegrazione potranno andare a riposare sulla Terra, fra circa un milione di anni.

**Fine**

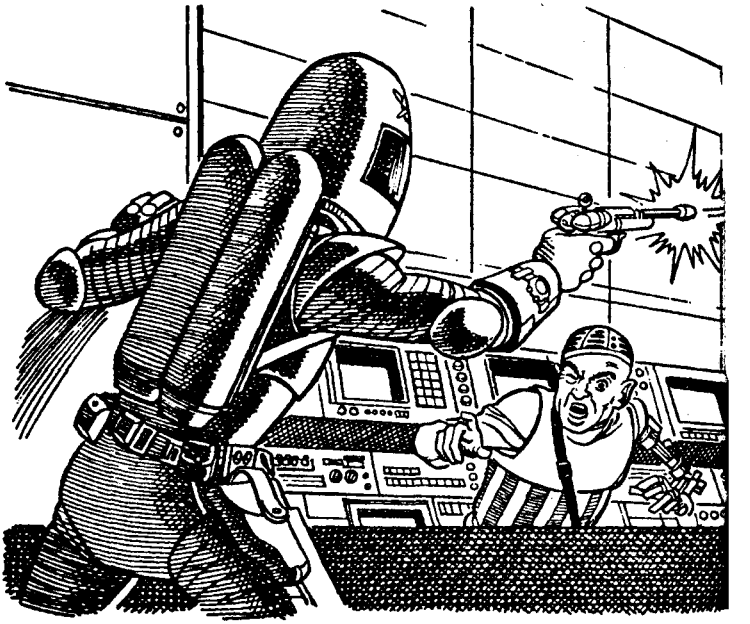
Ti dirigi verso l'altra faccia dell'asteroide, senza sapere che cosa vi troverai e neppure che cosa cercare. Mentre ti avvicini, ti abbassi sulla superficie: non vuoi farti sorprendere a volare intorno. Appena in tempo! Una persona in tuta spaziale sta volando verso di te. Guardi nella direzione da cui proviene e vedi di sfuggita un portello che si sta chiudendo.

Quando la persona si è allontanata, ti dirigi verso il portello, ma non riesci a trovarlo: non vedi altro che roccia. Improvvisamente senti una vibrazione sotto i tuoi stivali e nelle rocce appare una fessura. Ti affretti a nasconderti dietro un grande masso. La fessura si allarga e ne esce un'altra figura in tuta spaziale.

Con una rapida occhiata ti assicuri che la via sia libera, e ti infili nel portello prima che si richiuda del tutto.

**Continua a pagina 102.**

# 100



Avverti Henry che, rischioso o no, vuoi tentare di salire a bordo della nave pirata, e lui non può che essere d'accordo.

– Portami fino a Mimas, vicino al Grande Picco – gli ordini. – Da là proseguirò da solo.

Henry ti fa uscire nel punto stabilito e resta a aspettarti là, pronto a intervenire in caso di necessità. Ma tu non hai bisogno d'altro che dei razzi di cui è munito il tuo scafandro. Con il loro aiuto catturi un gruppo di pirati, tanto occupati a terrorizzare una donna giovane e bellissima loro prigioniera che neppure si accorgono di te, finché non spari in aria un colpo di avvertimento con la tua pistola laser.

Ma soltanto quando hai immobilizzato i presunti pirati ti accorgi di essere capitato in un set cinematografico e che la tua brillante azione ha rovinato la scena che stavano girando. Ma il regista ha molto apprezzato lo stile della tua irruzione e dice che farà di te un divo.

**Fine**

Estrai la pistola laser e ti guardi intorno. Ti trovi in un grande corridoio, con file di porte sui due lati. Raggiungi la porta più vicina e la spalanchi. Ti affacci su una stanza piena di scaffali, su cui sono allineate delle scatole contrassegnate da un'allarmante etichetta: "Malaria venusiana". Anche dietro la porta accanto c'è un magazzino. Qui sulle scatole negli scaffali si legge la scritta "Morte di Aldebaran".

Hai visto abbastanza. Torni al portello, esci e usi i tuoi minirazzi per volar via dall'asteroide. Quando sei lontano un paio di chilometri chiami Henry per radio. Lui dà immediatamente l'allarme e presto la zona è circondata da vascelli della Pattuglia Spaziale.

Più tardi vieni a sapere che i cospiratori avevano in mente di infettare i visitatori del centro medico con virus mortali, e poi rimandarli ai loro mondi di provenienza e così infettare intere popolazioni. Una volta che le epidemie avessero fatto il loro corso, sarebbe stato facile raggiungere i loro obiettivi.

Tutti i criminali della base in costruzione vengono catturati, ma a Charon non c'è più nessuno. Non sai se davvero tutti i componenti del gruppo sono finiti in galera, o se qualcuno è sfuggito, per ritentare un giorno di attuare il folle progetto.

**Fine**

Chiedi a Henry di accertarsi che non ci sia nessun altro in ascolto sulla lunghezza d'onda di cui ti stai servendo, e lui ti rassicura.

– Vado a dare un'occhiata a quella porta – lo avverti allora.

– Ma...

– Niente ma, Henry – lo interrompi, imitando la voce autoritaria del tuo capo. – E questo è un ordine!

Programmi il computer della tua tuta spaziale, poi ti dirigi verso il portello.

---

**Torna a pagina 51.**

# 104

Il piano di Henry ti sembra troppo rischioso e, in ogni caso, non sai se saresti in grado di dare aiuto a chicchessia.

– Comandante – dice a un tratto Henry – la nostra unità di comunicazione può ancora ricevere dei messaggi, pur non potendo trasmetterne. Ne è giunto uno proprio ora.

Ascolti attentamente gli altoparlanti:

– Ness-3, abbiamo rilevato la tua rotta – ti informa la voce. – Una nave di soccorso ti intercetterà fra quattordici ore. Ripeto: quattordici ore. Per fortuna è bastato il tuo intervento a mettere in fuga i pirati. Stiamo mandando un'altra unità a soccorrere la nave attaccata. Passo e chiudo.

– Bene, Henry, abbiamo davanti una lunga attesa – commenti con un sospiro. – Che ne dici di fare una partita a cosmoscacchi?

Ma sai già che perderai. Henry vince sempre. Lo hai accusato di barare, ma lui nega, ricordandoti con grandi arie di superiorità i tuoi limiti di essere umano.

**Fine**

Allontanandoti dalle pareti, noti un corridoio che prima non avevi visto. Emana una strana luminescenza rossa. Sei tentato di esplorarlo, ma forse faresti meglio prima a tornare alla nave e fare rapporto al Quartier Generale.

---

**Se rientri sulla nave, torna a pagina 4.**

**Se invece continui subito l'esplorazione, passa a pagina 21.**

Dici a Henry che entrambi i piani potrebbero funzionare.

– Però il primo ha alcune probabilità di successo in più – aggiungi – e quindi tenteremo quello.

– Sì, signore. Nave in assetto di combattimento. Schermi difensivi attivati. Tutte le armi al massimo di energia.

– Non perdere d'occhio la nave più grossa!

– Un attimo, comandante. Sto intercettando un altro messaggio radio.

– Sentiamo cosa dice.

Anche questo è uno strano messaggio.

– Dunque, signora, lei respinge le mie richieste! – sta dicendo la voce. – Non mi lascia altra scelta che disintegrarvi.

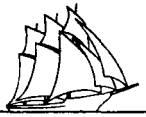
– Henry, fuoco! – ordini fulmineamente.

La grande nave pirata viene avvolta da una sfera di energia che in pochi istanti la brucia interamente. Hai salvato la nave minore e i suoi occupanti; ora non dovrebbe essere difficile catturare le altre piccole navi pirata.

L'unico problema, come scopri poco dopo, è che in realtà si trattava del set di un film in lavorazione. Distruggendo la nave hai causato un danno molto, molto ingente, per non parlare dell'intera settimana di prove andata in fumo. Almeno, per tua fortuna, a bordo della nave non c'era nessuno; ma sei ugualmente nei guai fino al collo.

**Fine**

# SCEGLI LA TUA AVVENTURA



Libri da leggere e rileggere, per vivere da protagonisti, ogni volta, non una ma molte emozionanti, fantastiche avventure.

*volumi già pubblicati*

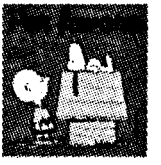
**1 SOPRAVVIVERE IN MARE**
**2 LA CAVERNA DEL TEMPO**
**3 NOME IN CODICE: GIONA**
**4 OLTRE LO SPAZIO**
**5 IN PALLONE SUL SAHARA**
**6 IL MISTERO DI CHIMNEY ROCK**
**7 CHI HA UCCISO HARLOWE TROMBEY?**
**8 IL TERZO PIANETA DA ALTAIR**
**9 IL SEGRETO DELLE PIRAMIDI**
**10 IL CASTELLO PROIBITO**
**11 LA CASA DEL PERICOLO**
**12 DENTRO L'UFO 54-40**
**13 L'ABOMINEVOLE UOMO DELLE NEVI**
**14 PRIGIONIERO DELLE FORMICHE**
**15 VAMPIRO EXPRESS**
**16 IPERSPAZIO**
**17 SOPRAVVIVERE IN MONTAGNA**
**18 LA TANA DEL DRAGO**
**19 SPIA PER GEORGE WASHINGTON**
**20 PATTUGLIA SPAZIALE**

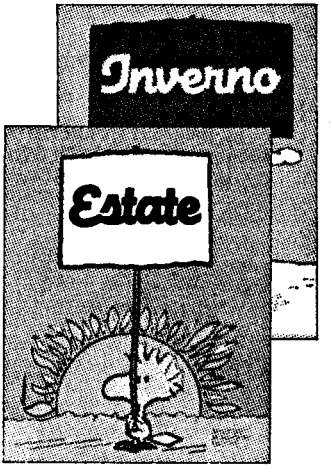
*volumi in edicola dal 25 settembre 1987*

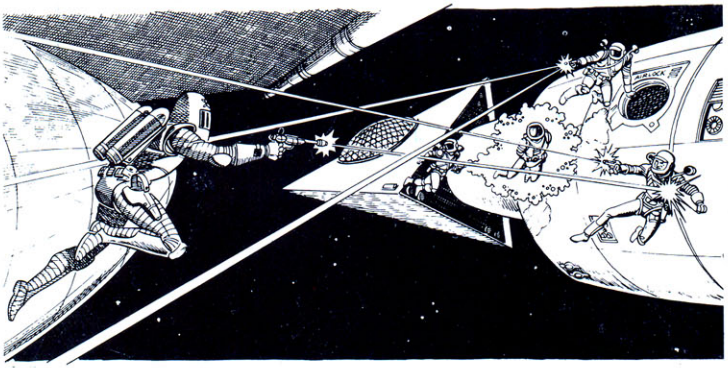
**21 ODISSEA AL GRAND CANYON**
**22 IL TRONO DI GIOVE**
**23 IL CASO DEL RE DELLA SETA**
**24 IL SOTTOMARINO FANTASMA**

# Ed inoltre, per una piacevole estate...

I famosissimi Peanuts, da Charlie Brown a Lucy, da Linus a Sally a Schroeder, beniamini di piccoli e grandi, protagonisti di un vasto e vario programma, adatto a quanti vogliono divertirsi in modo intelligente.
Storie senza parole, raccontate con la genialità del solo disegno.
Volumetti che introducono nel mondo della cortesia: ideale piccolo dono tra teen-agers.
E ancora volumetti sulle stagioni, che si ispirano a giochi e svaghi adatti ai vari mesi dell'anno: un'idea per un intero anno.







SEI UN PILOTA SPAZIALE
DEL VENTITREESIMO SECOLO!

Sei il comandante della Navicella di Emergenza e Soccorso Spaziale Ness-3. Hai trascorso quasi sei mesi nello spazio, con il tuo computer, il bravo e fedele Henry, come unico compagno. Stai pilotando la tua astronave attraverso una tempesta di meteoriti, quando ricevi una chiamata urgente dal Quartier Generale: una nave passeggeri è stata attaccata dai pirati spaziali proprio nel tuo settore!

Cosa dovresti fare? **Se decidi di intervenire con i laser spianati**, continua a pagina 12. **Se invece preferisci un'azione indiretta**, prosegui a pagina 19. In ogni caso, sarà bene che tu agisca in fretta: nello spazio ogni decisione è questione di vita o di morte. In un batter d'occhio potresti essere trasportato nel passato o disintegrato all'istante!

Che succederà dopo? Dipende tutto dalle scelte che farai. Come andrà a finire la storia? Questo solo tu puoi scoprirlo. E la cosa più divertente è che potrai continuare a leggere e rileggere, finché otterrai non una ma ventisei emozionanti avventure diverse!

Supplemento a SCEGLI LA TUA AVVENTURA
N. 19 - 15 luglio 1987
Pubblicazione periodica quindicinale
registrata presso il Tribunale di Milano
al n. 516 del 4.10.1986
Direttore responsabile Margherita Forestan

ISBN 88-04-30581-9

9 788804 305811

**Lire 2900**
**(•••)**